

TEMBLORES: 25 AÑOS DE PERFECTA DIVERSIÓN SUBTERRÁNEA

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

82

FEB 2015
PVP 3'20 €



ADEMÁS... TERROR EN LAS AGUAS · CONSTANTINE
LAS AVENTURAS DEL MALVADO DOCTOR FU-MANCHÚ
VARAN · CHARLIE'S FARM · GABE IBÁÑEZ · **Y MUCHO MÁS**

www.scifiworld.es



LA SEÑAL

¿ESTÁS INQUIETO?

UNA PELÍCULA DE TERROR QUE SE DESARROLLA EN UN PASADIZO DE UN LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN EN EL QUE SE ENCONTRAN VARIOS CUERPOS SIN VIDA. LA PELÍCULA SE DESARROLLA EN UN PASADIZO DE UN LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN EN EL QUE SE ENCONTRAN VARIOS CUERPOS SIN VIDA. LA PELÍCULA SE DESARROLLA EN UN PASADIZO DE UN LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN EN EL QUE SE ENCONTRAN VARIOS CUERPOS SIN VIDA.

facebook.com/la señal

señal.es

TRAILER

CAST

9

SITGES 2014
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTASTIC DE CATALUNYA

ESTRENO 13 FEBRERO

EDITA

INQUEDANZAS EDITORIAIS
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR

LUIS M. ROSALES
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE

RAÚL GIL
raul@scifiworld.es

BSOs

FERNANDO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ

CÓMICS

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

LITERATURA

ALFONSO MERELÓ

REDACCIÓN

JUAN ANDRÉS PEDRERO SANTOS
DAVID MATEO
TONI BENAGES
MARTA ANAÍS
JOSEP M. CONTEL
IGNASI JULIACHS
VÍCTOR MATELLANO
MARÍA LAURA GUTIÉRREZ
MIKE HODGES
ÁNGEL SALA
ÁNGEL AGUDO
RUBÉN HIGUERAS
MANUEL RUIZ
JOAQUÍN TORÁN
DOMINGO LÓPEZ
TONIO L. ALARCÓN
RAMÓN MONEDERO
CHRISTIAN AGUILERA
ROBERTO J. RODRÍGUEZ
DAVID RIBET
MIGUEL MARTÍN
JOSÉ M. RODRÍGUEZ
JOSÉ AMADOR PÉREZ
JOSÉ MELLINAS
ÁLVARO PITA
DIEGO VÁZQUEZ
ESTHER SOLEDAD ESTEBAN CASTILLO
JOSÉ MELLINAS
MALIZE EVANS
MIQUEL MATEOS
LORENZO CHEDAS

CORRESPONSALES

MARK PILKINGTON (LONDRES)
NUNO REIS (OPORTO)
ALAIN SCHLOCKOV (PARIS)

PUBLICIDAD

MARIA PORTO
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (REDACCIÓN)

C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DIXITO ESTUDIO SL
Telf.: 986 185 446

IMPRESIÓN

IMPRESA MUNDO

DISTRIBUCIÓN

SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

CONTENIDO

NÚMERO #82 | FEBRERO 2015

04 ACTUALIDAD

- 04 NOTICIAS
- 06 FANZINERAMA
- 07 ESTRENOS

10 ARTÍCULOS

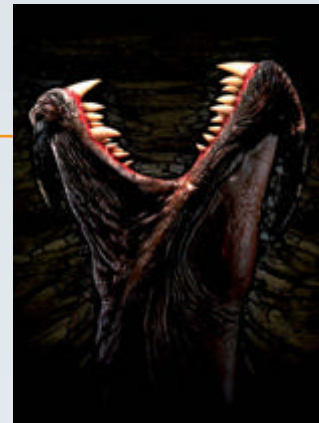
- 10 CAPITÁN HARLOCK
- 12 MURDERS IN THE RUE MORGUE
- 16 TEMBLORES (25 AÑOS DE PERFECTA DIVERSIÓN SUBTERRÁNEA)
- 30 LAS AVENTURAS CINEMATográfICAS DEL MALVADO DR. FU-MANCHÚ
- 38 CHARLIE'S FARM
- 44 EL PLANETA DE LOS SIMIOS (RENOVACIÓN Y RESTAURACIÓN DEL IMPERIO SIMIO)
- 54 THE WALKING DEAD (ENTRE VIVOS Y MUERTOS)
- 60 MONSTERLAND (EL MUNDO DEL KAIJU EIGA): VARAN THE UNBELIEVABLE
- 62 MAESTROS DEL FANTÁSTICO: RICHARD FLEISCHER
- 76 CINE ASIÁTICO: TERROR MADE IN CHINA
- 78 HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA: EL CAPITÁN SIRIUS
- 80 CONSTANTINE (DESDE EL INFIERNO)
- 84 LA MÁQUINA DEL TIEMPO: SHOCK WAVES (TERROR EN LA AGUAS)

26 ENTREVISTAS

- 26 S.S. WILSON
- 28 MICHAEL GROSS
- 70 GABE IBÁÑEZ
- 98 EL FANTÁSTICO FAVORITO DE BILL PLYMPTON

89 HOLLODECK

- 90 HOME VIDEO
- 91 CÓMICS
- 92 VIDEOJUEGOS
- 94 BSOs
- 96 LIBROS




EDITORIAL

Recientemente en una entrevista me preguntaron qué era lo más increíble que me había sucedido en todos estos años al frente de Scifiworld. Sin duda, mi interlocutor esperaba que citase uno de los muchos momentos vividos junto a todos esos grandes del género que nos hemos ido encontrando. Pero si he de ser sincero, los mejores momentos son los más sencillos, los que trascienden el cine y te acercan a la persona. Como aquel incomodo silencio en una habitación de hotel en Oporto que terminó con unas sonoras carcajadas. O el compartir un helado mientras hablas de mascotas en una cafetería. O tomar un té en Londres y descubrir lo caricaturesco de una mala traducción. O conocer el agradecimiento de alguien por tan sólo saber escuchar. O compartir secretos inconfesables, aderezados con orujo, a la luz de la luna... Esas sensaciones, esos momentos, son los que perduran. Los que se quedan ahí para siempre. Independientemente de si es un actor, un director, o el acomodador de un cine. Cada momento, cada instante, es intenso y mágico. Irrepetible. Mi respuesta a la pregunta fue inmediata y contundente, segura y orgullosa. El instante más maravilloso, el momento más increíble de todos estos años, sin duda alguna, fue el día que a mi hija le preguntaron en el colegio que a qué se dedicaba su padre. Y ella, orgullosa, respondió que su padre trabajaba con monstruos.

Os espero el próximo mes. No faltéis y disfrutad del número que tenéis en vuestras manos.

¡Larga vida al fantástico!


Luis M. Rosales
Director



SCIFIWORLD

ACTUALIDAD

NOTICIAS | COLUMNAS | BREVES



EL CAPITÁN PICARD PODRÍA VOLVER

Patrick Stewart nos cuenta su única condición. Sir Patrick Stewart no interpretará al Profesor X en *X-Men: Apocalypse* pero el actor estaría dispuesto a hacerlo en la otra gran franquicia de ciencia ficción que ha protagonizado: *Star Trek*.

Antes de convertirse en Charles Xavier, Stewart fue Jean-Luc Picard el capitán de la USS Enterprise de *Star Trek: The Next Generation* durante siete temporadas y cuatro películas.

Ahora después de 13 años, Stewart estaría dispuesto a volver pero con una condición. Y así se la contó a un fan: "Absolutamente... si fuera un muy buen guión. Pero, esa pobre alma se está haciendo vieja. Probablemente necesite algo de ayuda montando su caballo a diferencia del juvenil capitán de hace 30 años". A continuación, otro fan le preguntó si vería una versión más joven de Picard: "Tendría que decir quien debe ser el actor, mi hijo, Daniel Stewart".

El hijo de Patrick Stewart no es ningún extraño a Star Trek. De hecho participó en *The Inner Light*, uno de los más memorables episodios de la quinta temporada y de toda la serie.

FOX LLEVARÁ LOS X-MEN A LA TELE

► Si consigue la autorización de Marvel. Fue en octubre del pasado año cuando comenzó a rumorearse que Fox planeaba llevar a la televisión a los X-Men. Ahora el presidente de la compañía Gary Newman ha arrojado algo de luz sobre el asunto y, atención, el proyecto está en los planes de Fox pendiente de la aprobación de Marvel Entertainment.

"Está en negociaciones" declaró Newman. "Somos precavidos pero optimistas, hemos tenido una buena reunión con ellos. No será una vía rápida creativamente. Es sólo el acuerdo. Ahora tenemos que encontrar la creatividad".

Newman también añadió que no cree que la serie esté lista antes de la temporada 2016-2017.

Además THR ha informado que Fox se encuentra en negociaciones con los productores de *24*, Evan Katz y Manny Cotto, para desarrollar la serie y ejercer de showrunners. Patrick McKay y JD Payne escribirán el episodio piloto.

Se desconocen que personajes podrían aparecer en la serie de X-Men.



¡YA TENEMOS SUPERGIRL!

Tras los rumores que apuntaban a Claire Holt como posible protagonista de la adaptación que prepara la CBS, *Supergirl*, Melissa Benoist (*Glee*) ha sido finalmente la elegida para protagonizar la serie.

Escrita y producida por el creador de *The Flash* y *Arrow*, Greg Berlanti, *Supergirl* se centrará en la prima de Superman, Kara Zor-El, y nos mostrará como comienza a usar sus superpoderes, que ha mantenido ocultos durante la mayor parte de su vida en la Tierra.

El guión del episodio piloto ha sido escrito por Ali Adler y Greg Berlanti.

SCIFIWORLD *The Rev*



Toni Remanes Gallard





FOX EN CONVERSACIONES PARA REVIVIR EXPEDIENTE X

Hace poco se supo que Gillian Anderson pedía la colaboración de los fans para revivir **The X-Files**. Durante la presentación del canal, el presidente de Fox TV Group, Gary Newman, ha anunciado que se encuentran en conversaciones para revivir la serie de Chris Carter. Newman añadió que querrían volver a contar con David Duchovny y Gillian Anderson.

Pese a que no se han ofrecido más datos la noticia devolvería a la serie, que se mantuvo en pantalla entre 1993 y 2002 y que contó con dos películas en los cines, a la pequeña pantalla. **The X-Files** consiguió 21 nominaciones a los Emmy en sus nueve temporadas, y contó con un *spin-off* que seguía las aventuras de los Pistoleros Solitarios (**The Lone Gunmen**) además de continuar la leyenda en múltiples soportes como cómics, videojuegos, etc...

Que la serie pueda volver a la pequeña pantalla ya es una buena noticia. Pero de hacerlo con Anderson y Duchovny, que se alejó del protagonismo de la serie en su octava temporada, sería una de las grandes noticias de este año.

David Duchovny por su parte ha dicho: "Más que contento y emocionado de volver y hacerlo de nuevo con Gillian Anderson y Chris Carter". El actor añadió "Asumo que va a suceder más pronto que tarde ahora. Veremos de qué forma, cuantos episodios. Ciertamente no puedo ni me interesaría hacer una temporada completa. Será algún tipo de serie limitada. Estamos todos mayores, no tenemos la energía para una temporada completa".

The X-Files se sumaría así al retorno del **Twin Peaks** de David Lynch, o el **Evil Dead** de Sam Raimi que volverá en forma de serie con **Ash vs Evil Dead** con el protagonismo del mismísimo Bruce Campbell.

Así el regreso de **Expediente X** está ahí fuera...

LUKE EVANS DICE ADIÓS A THE CROW

► Finalmente se han confirmado los rumores que anticipaban que Luke Evans no participaría en la nueva versión de **The Crow**. El actor ha abandonado oficialmente el proyecto, y Relativity Studios ya se encuentra en la búsqueda de un sustituto.

Como ya os contamos, F. Javier Gutierrez ya no dirigirá el *film* que se encuentra ahora en manos de Corin Hardy. El guión es obra de Cliff Dorfman, y James O'Barr, el creador del cómic, ha ejercido de consultor creativo para el *film*.

Tras las diferentes idas y venidas, desconocemos si el proyecto llegará a materializarse. Y de hacerlo se enfrentará al recuerdo del *film* dirigido por Alex Proyas en 1994 y a la memoria de su fallecido protagonista, Brandon Lee. Como decían en el *film* "Nunca llueve eternamente".



RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER COMENZARÁ SU RODAJE EN AGOSTO

Así lo ha confirmado Milla Jovovich.

Fue en agosto del pasado año cuando Milla Jovovich, la Alice de **Resident Evil**, anunció que ella y su marido, Paul W. S. Anderson, estaban esperando su segundo hijo juntos. Esta noticia retrasó el rodaje de **The Final Chapter**, que como su nombre indica pondrá fin a la franquicia tal y como la conocemos hasta el momento.

A través de su Facebook, Jovovich anunció lo que muchos fans esperaban. El rodaje comenzará en agosto.

"Estoy realmente orgullosa de mi misma por no ganar el mismo peso que cuando tuve a mi primer hijo. Porque tengo que estar lista para empezar a rodar **Resident Evil: The Final Chapter** en agosto de este año y también estaré cuidando del niño al mismo tiempo".

El rodaje se llevará a cabo en Cape Town, Sudáfrica, de cara a un estreno el 2 de septiembre de 2016. Anderson ejercerá de director por cuarta vez y también regresará Wentworth Miller como Chris Redfield, personaje que ya apareció en **Resident Evil: Afterlife**.

RUMORES SOBRE EL SPIN-OFF DE THE WALKING DEAD

► Nuevos rumores se ciernen sobre **Cobalt**, el *spin-off* de **The Walking Dead** que prepara AMC. Al parecer la serie podría cambiar su título por el más sugerente **Fear the Walking Dead**.

Se espera que la serie comience su emisión en 2015 y podría presentar a uno de sus personajes principales en un arco argumental de seis episodios que tendría lugar durante la sexta temporada.

Los nuevos rumores también apuntan a que podría tratarse de una precuela y que se desarrollaría durante los días en los que Rick estuvo en coma.

Cobalt nos presentará a un nuevo grupo de supervivientes. Dos pequeñas familias y una mujer que estarían interpretados por Kim Dickens, Frank Dillane, Alycia Debnam Carey, y Cliff Curtis.

El episodio piloto contará con la dirección de Adam Davidson con Dave Erickson ejerciendo de showrunner.

ZACHARY QUINTO NO QUIERE VOLVER PARA HEROES REBORN

► Así de tajante se ha mostrado pese a que anteriormente sí había expresado su interés en repetir el papel. *"Yo no voy a volver. Tim Kring se acercó a mí cuando decidieron que iban a hacerlo. Tuvimos una gran conversación. Fue una experiencia muy significativa para mí. Me encantó ese trabajo, me encanto esa gente... Me sentía como si no quisiese volver a ella... Tim fue muy, muy comprensivo y solidario. Estoy encantado de lo que están haciendo. Estoy encantado de que Jack Coleman vuelva. Y se que también han fichado a Zack Levi, lo que es grande. Quiero decir, que es una gran cosa de la que formar parte. Me sentía como que necesito cultivar otros puntos por mí mismo".*

Antes del debut de **Heroes Reborn**, la NBC lanzará una nueva serie digital que nos presentará nuevas historias y personajes.

SIMON PEGG CO-ESCRIBE STAR TREK 3

► El Scotty de la nueva versión de **Star Trek** se encuentra co-escribiendo el guión de la tercera entrega que contará con la dirección de Justin Lin y la producción de J.J. Abrams. Simon Pegg ya ha escrito varias de sus películas más conocidas como **Shaun of the Dead**, **Hot Fuzz** y **The World's End**.

Se espera que **Star Trek 3** llegue a las pantallas el 8 de julio de 2016 coincidiendo con el 50 aniversario de la franquicia.



los próximos números es muy posible que la tirada sea mayor.

¿Qué opinas del nuevo boom que viven los fanzines actualmente?

Considero que el nuevo boom de los fanzines es algo muy positivo. No deberíamos caer en el error de criticar algo tan bonito y amado para los amantes del género, como son los fanzines y magazines dedicados al séptimo arte. Algo realmente maravilloso, es la bonita hermandad que existe entre todos los editores de fanzines. Todos nos apoyamos mutuamente y publicitamos trabajos de compañeros. En este submundo de cinéfilos, la rivalidad no tiene lugar.

¿Cuáles serían para ti los puntos fuertes de Ceremonia Sangrienta?

La intención es que sea todo el ejemplar. Considero que no deben existir puntos específicos "fuertes", sino una unificación de temas atractivos para el lector. Por ejemplo, tras el lanzamiento del primer número, recibí muchísimos mensajes manifestando lo altamente atractiva que era el diseño de su portada y algunos de los contenidos que aparecían en ella, como la entrevista a Lone Fleming, los especiales a **Maniac** (1980-2012), **Motel Hell** (1980), **Thanatomorphose** (2012) y el divertido repaso a Los monstruos marinos en el cine moderno.

¿Qué momento vivido con Ceremonia Sangrienta te enorgullece más?

Existen varios. Sobre todo, el magnífico momento en el que puedes ver el esperado ejemplar entre tus manos y los fabulosos e-Mails de apoyo recibidos por los lectores. ¡Es algo maravilloso! Es justo en ese preciso instante cuando percibes que, todo el esfuerzo y tiempo invertido, ha valido la pena.

¿Dónde se puede conseguir?

Los pedidos se pueden realizar a través de la siguiente dirección de correo electrónico: ceremoniasangrientazine@gmail.com; no obstante, también está disponible en las siguientes tiendas de Barcelona: "Freaks" (C/ Ali Bei, nº10) y "Arkham Comics" (C/ Xuclà, nº16).

¿Papel o digital? Papel.

¿Algo que quieras añadir?

Recordar a los lectores de Scifiworld que en el primer ejemplar de Ceremonia Sangrienta podrán encontrar reportajes sobre algunos de los títulos

más influyentes de los últimos años, como la fabulosa **The Conjuring** del realizador James Wan; la absoluta descomposición audiovisual de Éric Falardeau, **Thanatomorphose**; y el espectacular *remake* de **Maniac** dirigido por Franck Khalfoun. Este último, introducido en un especial **Maniac**, repasando la cinta de 2012 y la obra original de William Lustig, estrenada en 1980.

Asimismo, también tienen su espacio artículos centrados en clásicos films como **Motel Hell**, **La patrulla perdida**, **Inseminoid**, **Asesino invisible** y la esotérica **La novia del diablo**. Al mismo tiempo, os mostramos un repaso a la ciencia ficción bajo el mar con Monstruos marinos en el cine moderno y reseñas a las nuevas producciones estatales: ¡**Zarpazos!**, **Metarmorphose** y **Musarañas**.

En nuestro apartado de entrevistas, podréis leer interesantes conversaciones con Diego López de El Buque Maldito Fanzine, Ángel Sala, director de SITGES - Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya y la maravillosa Lone Fleming. Actriz mundialmente famosa por trabajar con numerosos realizadores de nuestro carismático fantaterror, como de Amando de Ossorio, Eugenio Martín, Paul Naschy, Juan Piquer Simón y Julio Pérez Tabernero. Nos explicó divertidas anécdotas e interesantes acontecimientos sucedidos durante el rodaje de **La noche del terror ciego** y **El ataque de los muertos sin ojos**, dos films cumbres en su filmografía. Un apartado que, los seguidores de la magistral saga protagonizada por los Templarios de Amando de Ossorio, no pueden dejar escapar.

Los acérrimos e incondicionales devotos de los festivales de cine de terror y fantástico, también tienen su espacio en el fanzine. En nuestro primer número nos centramos en dos certámenes del territorio catalán, el FANTÀSTIK 2013 - II Mostra de Cinema Fantàstic i de terror de Granollers (Barcelona) y FESTERROR 2014 - VI Festival de Cine Fantástico y de Terror de Lloret de mar (Girona). Un repaso por ambos eventos en forma de reportaje.

Muchas gracias a Scifiworld por ofrecernos estas líneas y a todos los lectores por fomentar el cine fantástico. Un saludo, ¡y larga vida al género! **SFW**

DETALLES TÉCNICOS

Formato: 15.8 x 23 | Nº de Pgs.: 90 | PVP: 5 euros
Acabado: Portadas Color - Interior Blnanco y negro
Fecha lanzamiento: Diciembre 2014
Números publicados hasta la fecha: 1



EL DESTINO DE JUPITER

NUNCA SABRÁS LO QUE EL DESTINO TE TIENE PREPARADO POR MÁS QUE LO INTENTES

por Esther Soledad Esteban Castillo

Jupiter Ascending llega a nuestro país de la mano de Warner Bros Pictures dirigida por Andy Wachowski y Lana Wachowski, con la música de Michael Giacchino y fotografía de John Toll.

Sin duda la película cuenta con un reparto estelar encabezado por Mila Kunis, Channing Tatum, Eddie Redmayne, Douglas Booth...

La historia nos presenta a Jupiter Jones, una soñadora que vive mirando a las estrellas de noche y de día e imaginando con lo que se esconde detrás de ellas, pero la cruda realidad le devuelve a su trabajo como limpiadora de casas y a su mala suerte en el amor con las rupturas problemáticas. Un día Caine, cazador ex militar



ESTRENO
06
FEBRERO

Título original:
Jupiter Ascending

USA | 2015

Productora:
Village Roadshow
Warner Bros

Distribuidora:
Warner Bros

Guión y Dirección:
Andy Wachowski
Lana Wachowski

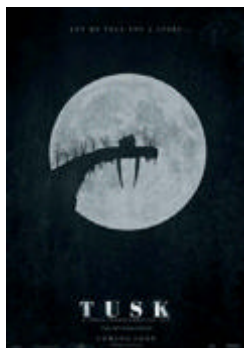
Reparto:
Eddie Redmayne
Channing Tatum
Mila Kunis
James D'Arcy
Sean Bean
Douglas Booth
Gugu Mbatha-Raw
Tuppence Middleton
Terry Gilliam
Charlotte Beaumont
Maria Doyle Kennedy
Vanessa Kirby
Doona Bae
Christina Cole
Alisha Heng
David Ajala
Neil Fingleton
Jo Osmond
Tim Pigott-Smith
Samuel Barnett
Jeremy Swift
Dilyana Boukleva
Kick Gurry
Tamela D'Amico
Demi Kazanis
Spencer Wilding
Symara A. Templeman
Nikki Amuka-Bird
Alexandra Fraser
Katherine Cunningham
Edward Hogg
Ancuta Breaban
Luke Neal
Tim Connolly
Charlotte Rickard
Simon Dutton
Kara Lily Hayworth
Jon Norris

Duración:
127 min.

genéricamente modificado viene en su búsqueda para encontrarla, ya que forma parte de una herencia extraordinaria que podría cambiar el transcurso y el equilibrio del universo.

Sin duda una aventura estelar, galáctica y divertida aparentemente que nos invita a todos a su viaje por las estrellas en nuestras salas de cine más cercanas. Habrá que esperar y ver si los hermanos Wachowski recuperan su toque y esta nueva aventura resulta tan brillante como parece o resulta ser una estrella fugaz. **SFW**





TUSK

¿ES EL HOMBRE
CIERTAMENTE
UNA MORSA EN
SU CORAZÓN?

por José Miguel Rodríguez

La nueva incursión de Kevin Smith en el cine, tras el descalabro comercial de *Red State* y mientras espera luz verde para su guion de *Clerks III*, es una sorpresa, y de las buenas. Una *body horror*, siniestra y con grandes dosis de humor negro, suspense y algún toque gore. *Tusk* narra la historia de un joven humorista podcaster que viaja al Canadá en busca de una historia *freak*, y para su desgracia, se cruza en el camino de Howard Howe, un misántropo que fue salvado de la muerte, en su juventud, por una morsa, que pretende recuperar la amistad con el animal de una forma muy peculiar. La idea para el *film*, que



contó con un presupuesto de tres millones de dólares, surgió del podcast de Kevin Smith que realiza junto a Scott Mosier, medio en broma. Destacan las excepcionales interpretaciones de Michael Parks (con quién Smith repite de nuevo), y Justin Long. Si quieres pasar un buen mal momento, *Tusk* es tu cinta. Te dejamos un reto: encuentra a Johnny Deep, si puedes. **SFW**

Título original:
Kevin Smith

USA/CAN | 2014

Productora:
Demarest Films
Phase 4 Films

Distribuidora:
Sony Pictures

Guión y Dirección:
Kevin Smith

Reparto:
Michael Parks
Justin Long
Genesis Rodríguez
Haley Joel Osment
Johnny Depp
Harley Morestein
Ralph Garman
Jennifer Schwalbach Smith
Harley Quinn Smith
Lily-Rose Melody Depp
Ashley Greene
Douglas Banks

Duración:
102 min.

ESTRENO
06
FEBRERO



NO CONFÍES EN NADIE

FRÁGIL MEMORIA

Rowan Joffe, el guionista de *28 Semanas Después*, adapta el bestseller publicado por S.J. Watson en 2011 en el que se nos presenta a Christine Lucas, una escritora de 47 años que, a causa de un accidente que sufrió

veintidós años antes, no puede formar nuevos recuerdos o mantenerlos durante más de un día. Así vive atrapada en un círculo que le impide mantener una vida normal. Con los últimos 22 años de su vida borrados de su mente.

Despertándose cada día sin saber que está casada, se mira en el espejo y ve a una mujer madura, con unos rasgos marcados impropios de una veinteañera, junto a un extraño que le explica que tiene 47 años y que hace veinte tuvo un accidente debido al cual no



puede registrar nuevos recuerdos y del que tiene que volverse a enamorar. Un día recibirá la llamada de un neurólogo que dice tratarla sin que su marido lo sepa y que le descubrirá la localización de un diario secreto que hace que recupere su memoria pero que no responde a muchas cuestiones, como cual fue exactamente el accidente que le provocó la pérdida constante de memoria.

Cada día Christine debe reconstruir su pasado, y a medida que se acerca a la verdad, más inverosímil parece todo. **SFW**

Título original:
Before I Go to Sleep

USA | 2014

Productora:
Millennium Films
Scott Free Productions

Distribuidora:
DeaPlaneta

Guión y Dirección:
Rowan Joffe

Reparto:
Nicole Kidman
Colin Firth
Mark Strong
Ben Crompton
Anne-Marie Duff
Adam Levy
Gabriel Byrne
Flynn MacArthur
Dean-Charles Chapman
Hannah Blumrie
Chris Cowlin
Llewella Gideon

Duración:
92 min.

ESTRENO
13
FEBRERO



LA SEÑAL

MODESTA Y ORIGINAL

por Ignacio López Vacas

Unos estudiantes bastante experimentados en informática son atraídos por una señal hacker hasta un extraño y abandonado lugar, tras unos acontecimientos extraños, los protagonistas despiertan en unas instalaciones tecnológicas que parecen

ampliamente avanzadas y donde son retenidos mientras se les realiza una serie de pruebas, ya que se les comunica que han sido secuestrados por una entidad extraterrestre. Tras escapar de la cuarentena en la que se les tenía reclusos comienza una huida y persecución en la que, poco a poco, todo empieza a encajar.

Interpretaciones más que correctas, en especial las de los tres jóvenes protagonistas mientras que Laurence Fishburne también está preciso en un frío y seco papel.



De especial mención es además la fotografía, limpia y adecuada en todo momento y como no los FX que con un presupuesto muy inferior a otras producciones pero usando de manera acertada la imaginación se consiguió alzar con la distinción a esta categoría en Sitges.

Distraída y aunque lenta, es muy entretenida y cierra el guión perfectamente ante todos los cabos sueltos que iban quedando durante avanzaba la película. **SFW**

Título original:
The Signal

USA | 2014

Productora:
Automatik Entertainment
Low Spark Films

Distribuidora:
Entertainment One Film

Director:
William Eubank

Guión:
Carlyle Eubank
William Eubank
David Frigerio

Reparto:
Patrick Davidson
Brenton Thwaites
Olivia Cooke
Beau Knapp
Jeffrey Grover
Laurence Fishburne
Roy Kinn

Duración:
97 min.

ESTRENO
13
FEBRERO



EX MACHINA

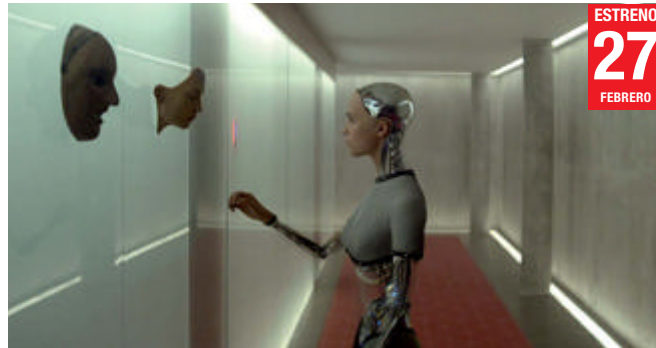
BELLA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

por Miguel Martín Cruz

Quizás el nombre del debutante director de esta cinta, Alex Garland, no sea reconocido a primera vista por el espectador aficionado. Sin embargo puede

que la cosa cambie cuando sepa que bajo dicho nombre se esconde el responsable argumental de dos grandes hits en el cine de Danny Boyle como son *28 días después* y *Sunshine*, ambas genialidades dentro del cine de terror y ciencia ficción moderno. Si además apuntamos que también es el guionista de *Dredd*, resulta casi obligatorio seguirle la pista al estreno de esta su ópera prima como director.

Ex Machina narra la historia de un joven programador que gana un premio consistente en pasar una semana de retiro en la



ESTRENO
27
FEBRERO

Título original:
Ex Machina

USA | 2015

Productora:
DNA Films
Film4

Distribuidora:
Universal Pictures

Guión y Dirección:
Alex Garland

Reparto:
Alicia Vikander
Domhnall Gleeson
Oscar Isaac
Chelsea Li
Evie Wray
Sonoya Mizuno
Corey Johnson
Symara A. Templeman
Deborah Rosan
Ramzan Miah
Elina Alminas
Johanna Thea

Duración:
108 min.

lujosa y apartada propiedad de su jefe. Pero lo que en principio parecen unas vacaciones en la mansión de su director, pronto se descubre como un experimento relacionado con la creación de inteligencias artificiales.

De este modo el joven interactuará con una mujer robot, teniendo finalmente que decidir entre guardar fidelidad hacia su jefe o apoyar a aquel androide de hermosas facciones. Un remedo de triángulo amoroso en forma de thriller futurista. **SFW**



KINGSMAN:

SERVICIO SECRETO

ESPIONAJE SOFISTICADO

por Roberto J. Rodríguez

Matthew Vaughn y Mark Millar vuelven a reunirse para dar forma a

una nueva traslación de las viñetas a la gran pantalla tras colaborar en *Kick-Ass: Listo para machacar*.

Matthew Vaughn ha demostrado tener capacidad para sacar adelante un proyecto de esta naturaleza, sabiendo conjugar de forma acertada la acción super heroica con la comedia y pequeñas dosis de drama; incluso sazonando el conjunto con una dirección reconocible. *Kick-Ass: Listo para machacar* y *X-Men: Primera generación* son dos buenas muestras de que es un director con sello propio.



ESTRENO
27
FEBRERO

Título original:
Kingsman: The Secret Service

UK | 2014

Productora:
Twentieth Century Fox
Marv Films

Distribuidora:
Twentieth Century Fox

Director:
Matthew Vaughn

Guión:
Jane Goldman
Matthew Vaughn

Reparto:
Taron Egerton
Colin Firth
Samuel L. Jackson
Mark Hamill
Mark Strong
Michael Caine
Sofia Boutella
Jack Davenport

Duración:
129 min.

Mark Millar, por el contrario, es harina de otro costal. El guionista nos vuelve a contar, en el cómic que sirve como germen para la película, lo mismo de siempre con otros personajes. Es como si el escocés escribiese sus guiones de cómic estando más pendiente de cómo va a quedar la futura película que de ofrecernos una buena historia.

Ojalá Vaughn sea capaz de volver aunar las estrafalarias y artificiosas ideas de Millar y ofrecernos otra película entretenida. **SFW**

LA MUJER DE NEGRO

EL ÁNGEL DE LA MUERTE



LA PESADILLA MÁS NEGRA Y OSCURA

por Esther Soledad Esteban Castillo

Tom Harper nos trae la segunda parte de La Mujer de Negro, contando en su equipo con el guión de Jon Croker y Susan Hill y la banda sonora de Marco Beltrami y Brandon Roberts.

La mujer de negro volverá en una época convulsa donde las bombas alemanas atacan Londres durante la Segunda Guerra Mundial y un grupo de

escolares debe huir a refugiarse en la campiña inglesa junto a su encantadora y joven profesora Eve. Allí se trasladan a la abandonada finca que solo se conecta con tierra firme mediante una calzada que



ESTRENO
27
FEBRERO

Título original:
The Woman in Black: Angel Of Death

UK | 2014

Productora:
Hammer Films
Vertigo Entertainment

Distribuidora:
Entertainment One Films

Director:
Tom Harper

Guión:
Jon Croker

Reparto:
Helen McCrory
Jeremy Irvine
Phoebe Fox
Leanne Best
Oaklee Pendergast
Ned Dennehy
Leilah de Meza
Adrian Rawlins

Duración:
98 min.

desaparece con las mareas: El Marsh House. Al llegar no pasa mucho tiempo hasta que el grupo empieza a padecer un comportamiento extraño y no tardan en comprobar que hay una fuerza maligna que les atormenta incluso más que los ataques aéreos.

Eve junto al comandante militar local Harry tendrán que luchar por acabar de nuevo con la terrorífica mujer de negro.

¿Preparados para un viaje oscuro a las entrañas de la residencia de la temible mujer de negro? **SFW**



CAPITÁN HARLOCK

EL LEGENDARIO PIRATA ESPACIAL HA REGRESADO

Cuando leas estas líneas ya podrás disfrutar en los cines de *Capitán Harlock*, una película de animación generada por ordenador que ha contado con los mejores animadores y expertos en computación gráfica de Japón, trabajando en el *film* durante los últimos cinco años. Incluso James Cameron se ha rendido a la película definiéndola como “mítica, épico y visualmente inédita”.

El *film* se basa en *Space Pirate Captain Harlock*, la obra original de Leiji Matsumoto, con tramas sobre cómo el pirata espacial se rebela contra el gobierno y lucha por la humanidad junto a su tripulación a bordo de la invencible nave pirata Arcadia.

La obra original empezó a publicarse por entregas en Play Comic en 1977 y, al año siguiente, se convirtió en una serie de animación televisiva que disfrutó también de un éxito internacional. De hecho, el anime tuvo tanto éxito en Francia que los fans franceses de treinta y cuarenta años reciben el apelativo de “generación Albator”, en honor al nombre francés de Harlock.

En el *film* veremos como el Capitán Harlock es el hombre que permanece entre la corrupta coalición Gaia y su búsqueda de un dominio intergaláctico absoluto, con el fin de vengarse de aquellos que le han hecho daño a él y a la humanidad. El misterioso pirata espacial vaga por el universo en su nave de combate, la Arcadia, atacando insolentemente y saqueando las naves enemigas. El líder de la flota de Gaia, Ezra, envía a su hermano menor, Logan, para que se infiltre en la Arcadia y asesine a Harlock. Pero Logan no tarda en descubrir que las cosas no son siempre lo que parecen, y que las leyendas nacen por alguna razón.

El Capitán Harlock, que podemos ver tanto en *Galaxy Express 999* como en *Space Pirate Captain Harlock*, es uno de los personajes importantes de la obra de Leiji Matsumoto. No

obstante, esta nueva versión dista de ser un simple resurgimiento de Harlock, sino que supone un relanzamiento más grande e innovador del material original que mantiene vivo el espíritu de la obra de Matsumoto.

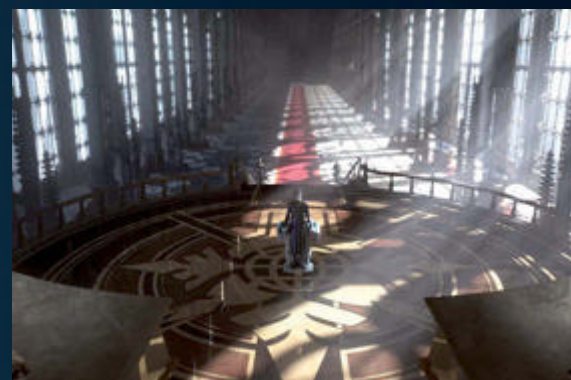
El cambio más destacado es la postura de Harlock como “rebelde antihéroe”, analizado en esta película a través de los ojos de Logan, un espía infiltrado en la Arcadia como miembro de la tripulación. Buscado en toda la galaxia por sus delitos, Harlock es un dotado comandante y un líder admirable que nunca abandonaría a su tripulación. Este relanzamiento ofrece una vívida perspectiva de la naturaleza oscura y a su vez interesante de Harlock. ¿Este personaje pretende saquear y destruir o representa la última esperanza para la supervivencia del planeta Tierra?

El Capitán Harlock se hace oír gracias a la voz de Shun Oguri, y Logan, a la de Haruma

Miura. Además, actores como Yu Aoi, Arata Furuta y Ayano Fukuda, junto a experimentados actores de doblaje como Toshiyuki Morikawa, Maaya Sakamoto, Miyuki Sawashiro, Kiyoshi Kobayashi y Chikao Otsuka, forman parte del reparto.

Dirigido por el creador original del personaje, Leiji Matsumoto, y el director de *Appleseed*, Shinji Aramaki, el equipo técnico está formado por grandes nombres de la industria cinematográfica japonesa. El guión es una creación de Harutoshi Fukui, cuyas novelas han experimentado numerosas adaptaciones cinematográficas, como *Boukoku No Aegis*, y Kiyoto Takeuchi, que anteriormente colaboró con el director Aramaki en *Appleseed Ex Machina*.

¡No dejes de disfrutar de esta película épica y fascinante en la gran pantalla. Te sorprenderá y te dejará sin aliento! **SFW**



Dirigido por el creador original del personaje, Leiji Matsumoto, y el director de “Appleseed”



Murders in the Rue Morgue

TERROR AMERICANO CON ACENTO ESPAÑOL, INÉDITO EN SALAS ESPAÑOLAS

La mítica American International Pictures de James H. Nicholson y Samuel Z. Arkoff, una de las productoras de terror más importantes de todos los tiempos, famosa por las películas de Roger Corman, rodó en España en 1970 una interesantísima película, *Murders in the Rue Morgue* (Los asesinatos de la calle Morgue), dirigida por Gordon Hessler (*El viaje fantástico de Simbad*).

Nunca estrenada en cine en España, la película de Hessler adapta de forma libre el cuento de Edgar Allan Poe *Los crímenes de la calle Morgue*, aderezándolo con tintes del Gran Guñol francés y referencias a *El fantasma de la ópera* de Gaston Leroux. Precisamente el villano de la película recuerda al Erik de la novela de Leroux, y por eso fue contratado para ese papel el actor Herbert Lom, quien había sido el fantasma en la versión cinematográfica de la Hammer. Le acompañan en el reparto, Jason Robards, coprotagonista de *Hasta que llegó su hora* (1968, Sergio Leone), y la célebre intérprete de la directora de *La residencia* (1969, Ibáñez Serrador), Lilli Palmer. La película, de importante producción, se rodó en Madrid, Toledo, San Lorenzo del Escorial y Colmenar Viejo.

El Diseñador de Producción de *Murders in the Rue Morgue* es el español José Luis Galicia, quien diseñó los decorados incluyendo una particular cámara de torturas, supervisó localizaciones y vestuario. Galicia es un reconocido pintor, amigo y discípulo de Pablo Ruíz Picasso,

que en cine se ha encargado de la dirección de arte de títulos como *El rey de África* (1968, Sandy Howard) o *La última explosión* (1970, Gordon Fleming), siendo el responsable de la construcción del poblado del oeste de *Por un puñado de dólares* (1964, Sergio Leone). En los últimos tiempos, ha colaborado con la producción *Vampyres* (2014) de Artistic Films, dirigida por Víctor Matellano, como Art Consultant.

Murders in the Rue Morgue, *Asesinatos en la calle Morgue*, hace alusión al clásico relato de

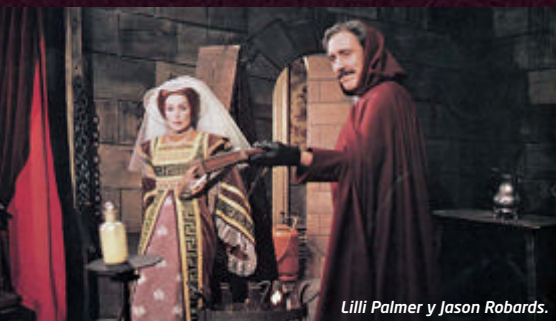
Edgar Allan Poe publicado en 1841 y considerada la primera novela de detectives de la historia, anterior a Sherlock Holmes y coetáneos. Se trata de uno de los primeros relatos policíacos y de lo que ha venido a denominarse “misterio en una habitación cerrada”, es decir, un dilema a descubrir que transcurre en un espacio aparentemente hermético. Un misterio el de *Asesinatos en la Rue Morgue* que el detective parisino Auguste Dupin esclarece encontrando la clave en un orangután. A propósito del personaje de Dupin hemos de decir que se inspira en un policía real de París, Eugène-François Vidocq, y que el propio Dupin inspira a su vez al detective de Arthur Conan Doyle, Holmes.

Los asesinatos de la calle Morgue, sin embargo, y como en alguna otra ocasión anterior (*Doble asesinato en la calle Morgue* -1932, Robert Florey-), toma el texto de Poe sólo como inspiración. En este caso, aún situándose en París, la trama gira alrededor de una compañía de teatro que pone en escena el relato de Poe, a la manera de Gran Guñol. Aquí el inspector que ha de dilucidar el caso se llama directamente Vidocq, como homenaje al policía inspirador. Curiosamente, y a pesar de tomar el texto original tan sólo como pretexto, los créditos de la película señalan que el argumento es de Poe. En realidad, en este guión de Christopher Wicking y Henry Slesar, del relato de Poe tan sólo quedan las escenas en que se representa la obra, centrándose todo lo demás en los propios cómicos que son asesinados, y en los sueños de la actriz protagonista, obsesionada con un asesino que esgrime un hacha.

El propio Gordon Hessler ha declarado sobre la fórmula optada que “A Christopher Wicking le asignaron la tarea del guión de la película, así



Murders in the Rue Morgue hace alusión al clásico relato de Edgar Allan Poe publicado en 1841

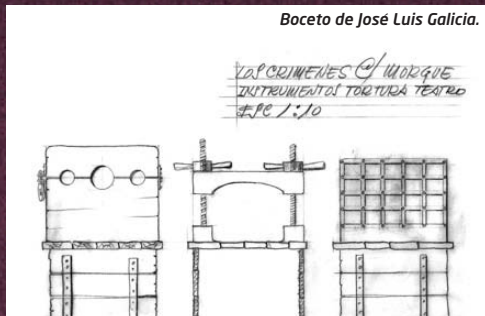


Lilli Palmer y Jason Robards.



Jason Robards y Adolfo Celli.

Boceto de José Luis Galicia.



El Diseñador de Producción de Murders in the Rue Morgue es el español José Luis Galicia

que nos reunimos y apunté a que el problema era cómo hacer esa historia. Es un relato corto buenísimo, pero está ya escrito y esto ya no tenía sentido. Así que la idea fue hacer una historia dentro de otra historia. Una obra dentro de otra obra. La historia de **Los asesinatos en la calle Morgue** tiene lugar a la vez que otra está teniendo lugar fuera. Ya había sido adaptada anteriormente, y si tenías que hacerlo como si fuese un remake, cosa con la Arkoff estaba empeñado, aquello resultaba imposible, ya que es una historia detectivesca, y una vez que ya sabes que el asesino es un mono, ya nada tiene sentido. Así que había que inventarse algo”.

La historia se centra principalmente en dos elementos, el personaje desfigurado que clama venganza, como antes se señalaba, en la línea de **Erik, El fantasma de la ópera**, y sus variantes cinematográficas como **Los crímenes del museo de cera** (1953, André De Toth); y el personaje de los sueños, una especie de mezcla entre **Fantômas** y el clásico asesino del hacha. Sí que hay guiños al relato de Poe, como es que el primer asesinado sea precisamente el cómico que interpreta al orangután, lo que sería lo inverso a la historia original.

Jason Robards interpreta al director de la compañía de teatro, rol inicialmente destinado para Vincent Price, quien se encontraba rodando otra película. No obstante parece que el hecho de que la protagonizase finalmente Robards obedece a que en ese momento era una estrella en alza, muy considerado por los de la American International. Hessler recuerda que “se le pagó muchísimo y él podría haber elegido cualquier papel que hubiese querido. Pero cuando llegó al rodaje dijo a Wicking que había elegido el papel equivocado, que debería haber elegido el papel de Herbert Lom ya que era el

más interesante. Y le dije: –Oye, es tu elección, podrías hacer elegido cualquier papel. La película gira a tu alrededor–”. Pero lo cierto es que debido a las características del papel de Lom y a la cierta desgana interpretativa de Robards, luce más el papel del primero.

Que se elija España como lugar de rodaje, una vez desechada Francia e Italia, es propiciado por los hermanos Roberts, Luis y Roberto, dos nombres indispensables para entender los grandes rodajes hollywoodenses en suelo español como son **Nicolás y Alejandra** (1971, Franklin Shaffner) o **Robin y Marian** (1976, Richard Lester), los supervisores de producción. Participan también por parte española, Manuel Berenguer a la fotografía, Waldo de los Ríos en la composición musical, Denise O’Dell (actual productora de grandes títulos como **Exodus** (2014, Ridley Scott) en producción, y el citado José Luis Galicia en la dirección de arte. También en el reparto hay nombres españoles como el imprescindible Víctor Israel, José Calvo, Inma



de Santis o Rafael Hernández bajo la piel del cómico disfrazado de orangután.

Los medios de producción fueron holgados y muy superiores a lo que habitualmente solían disponer las productoras españolas para hacer películas de terror. De hecho tan sólo para localizar se emplearon tres semanas, siendo en total cuatro meses, finalizando 1970, los que estuvieron los técnicos contratados y trabajando en exclusiva para la AIP.

El resultado es una película interesante, a ratos confusa, que plantea momentos de atmósfera malsana, muy sugestivos. El hecho de lo confuso de ciertos pasajes, sobre todo en el tramo final, se debe a los, por desgracia habituales, cortes de los productores. El propio Hessler recuerda que le dejaron hacer a su modo en rodaje, pero después metieron tijera en montaje: “A Nicholson todo le parecía bien. Pero seis meses después remontaron la película entera en Los Ángeles. Yo no sabía nada, y entonces vi los cortes. Me quedé en shock. La habían recortado muchísimo. Mandé una carta de unas siete u ocho hojas a Arkoff diciendo:

–Mirad, es vuestra película y podéis hacer lo que queráis, pero por lo menos hacéd estos cambios porque tal y como está no tiene sentido—. Se perdieron muchas de la sutilezas. Por ejemplo, la gente está acostumbrada a los flashbacks, pero nuestro truco estaba en hacer uso de los flashforwards, como una premonición, ver algo antes de que ocurriese, y el truco residía en que no sabías si era esto o no. Los espectadores lo aceptaban. En el remontaje lo marcaban demasiado, con colores, dejando claro que era un flashforward, eliminando todo el suspense”.

Aún así, el resultado es de una película interesante y exitosa, que no se pudo ver en su día en España, ya que a pesar de estrenarse en los USA en septiembre de 1971, y posteriormente en otros lugares de Europa, en nuestro país no se contempla hasta su pases en televisión, o su edición videográfica a cargo de IVS/Orion Pictures en 1986. **SPW**

CELEBRANDO DIEZ AÑOS CON EL CINE FANTÁSTICO

SCIFIWORLD

FRIGHT NIGHTS

MOVIE SESSIONS

¡ INÉDITA
EN CINES !

GORDON HESSLER'S

Murders in the Rue Morgue

+ COLOQUIO POSTERIOR CON

JOSÉ LUIS GALICIA

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN DE LA PELÍCULA

PROYECCIÓN EN VOSE
ENTRADA ANTICIPADA 4.5€
ENTRADA EN TAQUILLA 6€

21 DE FEBRERO DE 2015. 18:00 HORAS. SALA ARTISTIC METROPOL (MADRID)



TEMBLORES

25 AÑOS DE PERFECTA DIVERSIÓN SUBTERRÁNEA

por Octavio López

Si te encuentras en el árido entorno de Perfection Valley, Nevada, y te descubres andando por aluviones del pleistoceno (la coloquialmente llamada tierra) es muy posible que tus pasos estén avisando a ciertas criaturas subterráneas con forma de gusano desproporcionado, que emergerán bajo tus pies para devorarte. Tu único refugio consiste en encaramarte a una gran roca que impida a estas bestias soterradas abrir sus fauces y engullirte. Pero debes tener en cuenta que estos monstruos tienen la paciencia del Santo Job, y son capaces de esperar todo lo que tu nivel de deshidratación te permita subsistir.

TEMBLORES (1990)

Precisamente de esa forma, subido a una roca en medio del desierto californiano de Mojave, fue cuando el entonces montador de una empresa cinematográfica naval, S.S. Wilson, empezó a pensar qué ocurriría si una criatura se encontrase sumergida en la arena y le impi-

diese bajar. Rápidamente escribió su premisa en una nota, y la guardó en una carpeta, como había hecho otras veces con otros conceptos cinéfilos similares. Diez años después, a mitad de los ochenta Wilson consiguió vender su idea de un robot que cobra vida, llamada *Cor-tocircuito*, y entonces su productora Nancy Roberts le pidió que desempolvara todos aquellos apuntes, en busca de una nueva historia.

Fue en ese momento cuando los gusanos subterráneos salieron por fin a la luz.

Wilson, al igual que su viejo amigo Brent Maddock, adoraba las películas de ciencia ficción de la dorada época de los cincuenta, algunas de ellas ambientadas en terrenos arenosos. Teniendo ese punto en común, ambos comenzaron a expandir el concepto original, estructurando una historia donde unas criaturas asediaban a los habitantes de un diminuto pueblo, aislado de la civilización en medio del desierto, y que se bautizó por entonces como *Tiburones de Tierra* (*Land Sharks*), evocando cierto cariz del escualo de Spielberg. Sin embargo, a la vez que se homenajeaban los filmes fantásticos de mediados de siglo, ambos guio-

Wilson adoraba las películas de ciencia ficción de la dorada época de los cincuenta





nistas deseaban distanciarse de los típicos protagonistas de aquellas, eternos científicos u ostentadores de cualquier rango militar. De esta forma, Maddock comenzó a atisbar a esa pareja de chapuzas que serían Valentine McKee y Earl Basset, unos tipos corrientes cuyo empleo habitual consiste en vaciar pozos ciegos o recoger basura, dotados de diálogos tan descuidados como sus cometidos, y enfrentados de repente a una fauna excavadora sorprendente. Bajo la producción de Universal Pictures, Ron Underwood sería el encargado de dirigir la película, amigo y compañero de estudios de los dos guionistas, mientras que el propio S.S. Wilson se ocuparía de dirigir la segunda unidad. Todo ello con un presupuesto de 11 millones de dólares y un rodaje que duraría 50 días.

Kevin Bacon y su mirada sardónica habían empezado a destacar dentro de la estepa cinematográfica por aquel tiempo, especialmente en el papel estelar de *Footlose* (ídem, 1984), y se convirtió en el candidato idóneo para encarnar a Valentine, o Val en término diminutivo. Para interpretar a su contrapartida un toque más sensata pero igual de deslenguada, se contó con la presencia rústica de Fred Ward, cuya intervención en la comedia fantástica *Uforia* (ídem 1985) fue la que llamó la atención de los responsables de la película. Ambos actores supieron imprimirle un carácter casi de *buddy-movie* al filme, horadando ese punto canalla a sus eternas discusiones, siempre debatiéndose a piedra, papel o tijera para resolver sus diferencias. Casualmente, la única vez que Val le gana mediante este juego a su contrincante, el premio será efímero, pues al instante al derrotado Earl se le ofrecerá una recompensa armamentística mejor de lo apostado. Y la casi debutante Finn Carter y sus intensos ojos verdes se ocuparían de interpretar a la protagonista femenina, Rhonda LeBeck, la geóloga encargada del estudio de las tierras de Perfection, y con una apariencia y personalidad en principio totalmente alejada de los intereses de Val.

La película posee una dinámica vertiginosa, que hábilmente va sembrando múltiples asideros

Entre los secundarios que acompañan a los improvisados héroes, en primer lugar es imprescindible reseñar la participación de Michael Gross como el amante de la supervivencia y de los equipos beligerantes, Burt Gummer, todo un desafío a las convenciones del género. Gross era conocido por entonces por su participación en la teleserie *Enredos de Familia* (Family Ties, 1982-1989), y justo tras finalizar el rodaje del último episodio, al día siguiente se incorporó al presente *film*. Sin embargo, para sorpresa de todos, Gross aportó a su personaje un rango interpretativo totalmente opuesto al que desempeñaba como el padre afable de Michael J. Fox en aquella serie. Aquí, Burt y su mujer

Heather, aún siendo secundarios, en sus apariciones hacen honor a su preparación paramilitar, y rápidamente toman el control de la situación, a la vez que casi parecen disfrutar al evidenciar que su paranoia armamentística no ha sido en vano. La suerte de interpretar a la citada esposa fue de Reba McEntire, cantante de country que había tomado la decisión de iniciar una carrera cinematográfica en aquellos momentos. De hecho, la canción que acompaña los títulos finales de la película es obra suya. En otros papeles relevantes encontramos a Robert Jayne como el repelente Melvin (que con sus intensas burlas se convierte en una bifurcación desértica de Pedro y el Lobo), a Tony Genaro como Miguel, a Charlotte Stewart como Nancy Sterngood, y en el papel de su hija Mindy, a una pre-jurásica Ariana Richards en sus primeros gritos de terror ante monstruos devoradores de infantes. Todo ello sin olvidar al célebre Victor Wong, antiguo Egg-Shen en *Golpe en la Pequeña China* (Big Trouble in Little China, 1986), y que en la presente interpreta a Walter Chang, propietario oriental del supermercado del pueblo y que tendrá el honor de bautizar a las criaturas como “Tragoides” (“Graboids” en el original) antes de comprobar en persona su naturaleza interior.

Los célebres antagonistas son, por supuesto, esas subterráneas criaturas con forma de gusano, y con una cabeza provista de tres palas, similares a las de algunos coléopteros o crustáceos, necesarias para abrirse paso a través de las galerías que van excavando. No obstante, y como buena película de monstruos tanto de los cincuenta como de los ochenta, este su verdadero aspecto sólo es revelado a mitad del metraje. Anteriormente, el espectador sólo había descubierto las más pequeñas lenguas con forma de serpiente que emergen del interior de su boca, llevando a pensar durante unos minutos que esas criaturas son las responsables de las diversas muertes. A la hora de





diseñar estos engendros, las primeras ideas los concebían con un aspecto mucho más fálico que el que finalmente adoptaron. Mientras que los cineastas deseaban que la boca de las criaturas “se abriese como una flor”, e idearon la opción de añadirle las pequeñas protuberancias a modo de impulsores extrapolando la misma característica presente en las lombrices, fueron Tom Woodruff Jr. y Alec Gillis quienes proyectaron el aspecto final de los monstruos. Así, les atribuyeron esas dos protuberancias a las serpientes que ejercen de lenguas, inspirándose en el aspecto similar de las babosas. Pero sobre todo, fueron ellos los que se ocuparon de construir físicamente a las criaturas animatrónicas y sus versiones a tamaño natural. Por otro lado, el diseño de producción corrió bajo las riendas de Ivo Cristante, que tuvo que levantar todo el pueblo en dos meses en la localización de Lone Pine, California.

La película en sí misma, posee una dinámica vertiginosa, que hábilmente va sembrando múltiples asideros, como el saltador de Mindy o los cojinetes del refrigerador por citar unos pocos ejemplos, y que luego irá reenumerando para convertir el metraje en una suerte de “juego” entre personas y monstruos, un adictivo pulso argumental plagado de réplicas espontáneas y eficaces por parte de los protagonistas. Los responsables eran plenamente conocedores de los resortes narrativos que habían convertido a la década de los ochenta en algo ingenioso y productivo, y aquí insuflaron de esa energía cada escama de celuloide, desde el inicio en el acantilado con el despertar súbito de Earl a causa de la falsa estampida, hasta el climático final, de regreso al mismo precipicio donde Val volverá a emplear el recurso de la desbandada para hacer volar a la última babosa repugnante. A ese clima desenfado y solaz contribuyó la partitura de Ernest Troost, de resonancias country y folk que ilustran a la perfección tanto la sensación de libertad de la pareja protagonista, como sus ma-

Desafortunadamente, tras su estreno la taquilla no respondió muy entusiasta a esta divertida propuesta

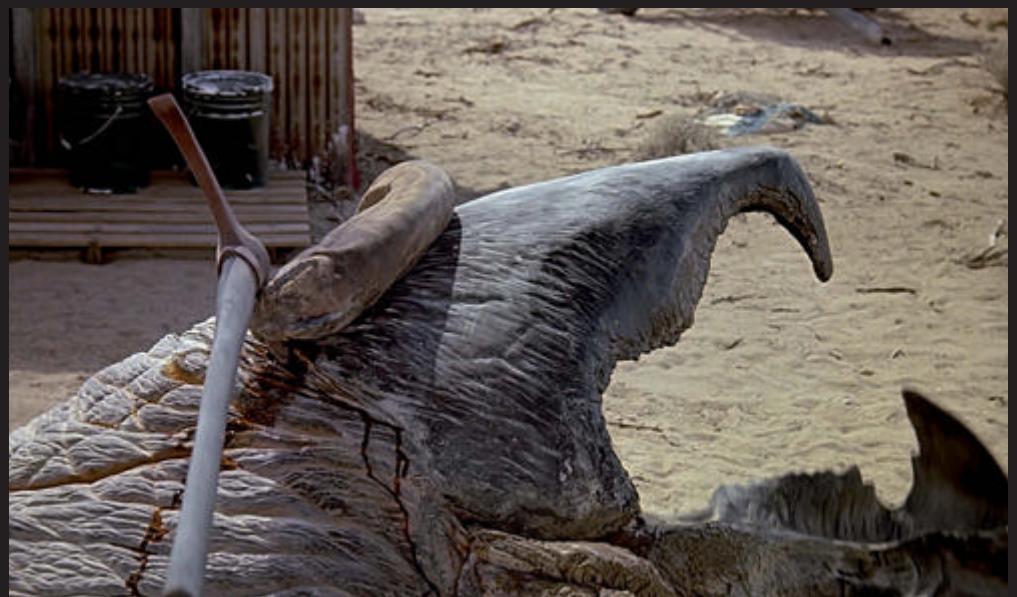
niobras evasivas empleando pértigas improvisadas. Curiosamente, un segundo compositor, Robert Folk, fue contratado a última hora para imprimirle más tensión y épica a algunos fragmentos, y esas sonoridades de tintineo mecánico tan reconocibles o el desfile final a bordo de la excavadora son obra suya.

Desafortunadamente, tras su estreno la taquilla no respondió muy entusiasta a esta divertida propuesta que aunaba las *monster movies* con el western, motivada en parte por una campaña publicitaria que se mostró incapaz de ofrecer correctamente la presente película, vendiendo que se trataba únicamente de una película de género sin destacar el aire jocoso que sondea en ella. Fue cuando la película

llegó al formato doméstico cuando encontró una orografía idónea a la que adaptarse. Entre estanterías y por televisión, *Temblores* fue mostrando paulatinamente a su público los valores que formaban parte de su morfología, y se convirtió en un auténtico fenómeno del formato familiar. Es por ello que la siguiente entrega sería demandada directamente por MCA Universal, la encargada de las producciones destinadas a video de la empresa principal.

TEMBLORES 2 LA RESPUESTA (1996)

Con el citado objetivo doméstico, seis años después llegaba la secuela de los graboides, denominados ahora de esta forma en castellano y más acorde con el nombre original. En esta ocasión, las subterráneas bestias aparecían en las inmediaciones de un campo petrolífero en México. El gobierno del país, empleando como enlace a un taxista llamado Grady Hoover, solicita los servicios de Earl Basset para su exter-







minación a cambio de un jugoso salario. Según explica la película, Val y Rhonda se casaron y no están especialmente interesados en empezar nuevas persecuciones. De hecho, Earl ha montado una granja de avestruces y tampoco se muestra muy dispuesto a colaborar. Pero gracias a Hoover, en realidad un entusiasta admirador que le propondrá montar un parque temático con los beneficios de la cacería, cambiará de opinión.

En 1992, los cuatro responsables de la primera entrega, Wilson, Maddock, Underwood y Roberts, formaron su propia productora con el adecuado nombre de “Stampede Entertainment”. A través de ella, ya en 1993 elaboraban un primer guión de esta secuela, con un coste de 17 millones de dólares y ambientada en Australia, en origen destinada a ser estrenada en cine. Como se expresaba, eso no ocurrió, y en su lugar comenzó a dirigirse la producción hacia el formato doméstico. Pero fue sólo cuando actores y técnicos de efectos especiales rebajaron sus salarios, deseosos de que **Temblores 2** fuese una realidad, cuando se dio luz verde al proyecto. Y si bien Maddock y Wilson volvieron a ser los artífices del guión, ahora el segundo tomaría las riendas de la dirección. De esta forma, con un presupuesto final de 4 millones de dólares, se inició un rodaje primaveral en 1995 en las inmediaciones de Valencia, California, que duraría 28 días y con un diseño de producción, de nuevo, obra de Ivo Cristante.

Si bien se le ofreció la posibilidad a Kevin Bacon de intervenir en la secuela, la carrera del actor estaba emprendiendo un nuevo rumbo y, aunque lo valoró durante un tiempo, no regresó para la continuación. Si lo hizo Fred Ward en esta su última contribución a la saga, mientras que Christopher Gartin se ocupó de insuflar ambición, energía y cierta torpeza a Grady Hoover, en un nuevo binomio de compañerismo ahora con una leve dosis de relación maestro-aprendiz. Y si en la primera había sido

Seis años después llegaba la secuela de los graboides al citado mercado doméstico

Val el personaje que encontraba su media naranja, ahora le correspondería el turno a Earl. La encargada de interpretar a su objetivo amoroso, la también geóloga Kate Reilly, fue Helen Shaver. Se debe mencionar que aunque Shaver poseía una madurez muy bien llevada, realmente su versión erótica y anhelada por Earl era Debbie Ellison, Miss Septiembre en el Playmate de 1970.

La narración presenta una interesante reflexión sobre los beneficios heredados del merchandising que el personaje de Earl no supo gestionar (una autocrítica de la suerte de Stampede para promocionar sus propios productos derivados), dota a la fauna graboide de orígenes precámbricos, y sobre todo, sabe mantener



las divertidas señas de identidad de su precursora, como la lluvia de vísceras o el juego de piedra, papel y tijeras (que Hoover nunca llegará a comprender). Sin embargo, queda patente en la primera mitad de la película inicialmente el descenso del nivel de la producción debido al recorte presupuestario y su destino doméstico (anecdóticamente, fue la primera película editada en DVD por Universal), y en segundo término la tendencia hacia la reiteración, bordeando ligeramente los límites de la indiferencia. Afortunadamente, la cinta guarda dos ases en la manga. El primero de ellos concierne a la propia naturaleza de las bestias. Los guionistas trataban de alejarse del arquetipo instaurado por **Aliens: El Regreso** (Aliens, 1986) y secuelas monstruosas similares, consistente en ir mostrando a criaturas nodrizas cada vez más grandes. En su lugar, mientras S. S. Wilson iba conduciendo en su coche, pensó que sería más interesante que la nueva fase del ciclo vital de los graboides se inclinase hacia proporciones más pequeñas pero mayor en número para fomentar su peligrosidad. Y de ahí surgieron los “Chillones” (“Shriekers”, en original), incluidos en la trama a través de un incómodo parto sangriento, puesto que un nacimiento típico a través de huevos hubiera ralentizado la trama. Las nuevas bestias bípedas conservan la morfología craneal de sus padres, y una percepción de sus presas, con reminiscencias a lo “yautja”, que permitirá un nuevo juego de supervivencia basado en la temperatura corporal. La otra y superior sorpresa es el rescate del personaje de Burt Gummer (de nuevo Michael Gross), en principio apesadumbrado por haber sido abandonado por su mujer pero encantando de acudir a la llamada de su viejo amigo Earl para solucionar problemas de tipo graboide. Así, el violento, paranoico y un poco loco Burt Gummer se convierte en el mejor elemento de la película, convertido ahora en coprotagonista estelar con unos deliciosos brotes entusiastas



que se transformará en favorito de la audiencia y máximo estandarte de la franquicia.

A nivel técnico, Tom Woodruff Jr. y Alec Gillis y su Amalgamated Dynamics volvieron a construir ambos tipos de criaturas (en conjunción con las directrices de diseño del equipo de Stampede Entertainment), mientras que la legendaria Phil Tippet Studios se ocupó de las versiones digitales de los Chillones. La música en esta ocasión fue obra de Jay Ferguson, que compuso una banda sonora jovial y con tintes chicanos que se adapta a la perfección a las andanzas mexicanas de Earl, Grady y Burt.

Simultáneamente cuando *Temblores 2* empezó a gestarse a principios de los noventa, teniendo en origen a Val y Earl como protagonistas, se sopesó por primera vez la idea de convertir la franquicia en una serie de televisión. El programa contaría con la pareja protagonista, que se enfrentaría a diversas bestias por todo el país, acudiendo a las llamadas de creyentes en los extraterrestres o atendiendo a recortes de periódico con avistamientos monstruosos. Las diversas criaturas incluían a un bigfoot inteligente, un pulpo arbóreo que engullía a sus víctimas desde las alturas, o, respetando la tradición que daba nombre a la serie, un graboide albino que había sobrevivido a su primera aventura. Este primer intento no se materializó, pero algunos conceptos, como el citado gusano blanco que nunca era atrapado por los protagonistas durante toda la serie y que establecía cierta relación de respeto mutuo, si alcanzaría la siguiente entrega.

TEMBLORES 3 REGRESO A PERFECTION (2001)

La tercera parte llegaba cinco años después, como ya era habitual, al mercado del video tras un recorrido de la anterior entrega en el formato doméstico, así como en la televisión por cable, ciertamente considerable. Stampede Entertainment volvía a ser la artífice de la nueva aventura, colocando al otro creador del con-

La tercera parte llegaba cinco años después al mercado del video tras un recorrido ciertamente considerable

cepto, Brent Maddock, en la silla del director. S.S. Wilson, responsable de la anterior, se ocupaba de la segunda unidad al igual que había hecho en la primera parte. Todo siguiendo una historia formulada por ambos junto a Nancy Roberts, y desarrollada totalmente en un guión escrito por John Whelpley. Con un presupuesto de 6 millones de dólares, se volvía a rodar durante 24 días en Valencia, California, al igual que la historia mexicana anterior, pero filmada durante el otoño, de ahí su divergente aspecto con la precedente.

De hecho en esta tercera parte la acción regresaba a la población de la primera aventura, Perfection, y como principal reclamo reincorporaba a los personajes de aquella que habían

sobrevivido, reintegrándolos once años después. Así, encontrábamos a Nancy, a su hija Mindy, y a Miguel, de nuevo Charlotte Stewart, Ariana Richards, y Tony Genaro respectivamente. Incluso el repugnante Melvin (también Robert Jayne) regresaba, para seguir creando problemas, ahora más serios y de índole inmobiliaria. De entre todos los residentes de la zona, por supuesto el más sobresaliente es Michael Gross y su Burt Gummer, ya convertido en absoluto protagonista, emblema y alma de la franquicia. Fue precisamente Gross quien propuso regresar a su pueblo de origen para ambientar la nueva historia. Después de todo, luchar por una refinería no era especialmente sugerente. Por otro lado, Susan Chuang interpretaba a Jody Chang, la sobrina del propietario del supermercado local y heredera del don del bautismo monstruoso que caracterizaba a su tío Walter. Y Shawn Christian actuaba como Jack Sawyer, un recién llegado a Perfection, que comienza a regentar una cochambrosa visita guiada a las tierras de los supuestamente extintos Graboides. Sorprendentemente, tres nuevos ejemplares de estas bestias hacen su aparición, poniendo en jaque a los habitantes de Perfection. Especialmente "El Blanco", un ejemplar albino de esta especie y de naturaleza estéril (esto es, que no es capaz de generar a sus vástagos Chillones), que establece una suerte de asedio especial contra Burt. La situación se complica cuando hace acto de presencia el gobierno, explicando que las bestias subterráneas son especies protegidas debido a su insólita existencia y no pueden tomar acciones hostiles contra ellas. Sin embargo, la verdadera amenaza es el siguiente ciclo vital de las criaturas, que pasan de Chillones a unas versiones aladas de las mismas, capaces de autopropulsarse con los gases intestinales de su interior.

La parte positiva de esta tercera entrega es la férrea continuidad con las aventuras anteriores, especialmente en el ya citado ámbito de los personajes. Incluso se referencia que Earl y





Grady tuvieron éxito con su parque temático. Por supuesto, el nacido para resistir Burt Gummer sigue atesorando los mejores momentos, como el inicio nocturno en Argentina o, especialmente, su viaje estomacal a bordo de un graboide, a la vez delirante y brillante. Por el contrario, esta tercera parte es la entrega menos conseguida de la saga, empezando por el nuevo ciclo vital de las criaturas. Para su diseño, Tom Woodruff Jr. y Alec Gillis, se basaron en una característica presente en el escarabajo bombardero, que consigue hacer explotar en su vientre unas reacciones químicas para confundir a su atacante, pero que no termina de funcionar esta vez en la trama, resultando risible su incorporación e incluso su nomenclatura de “lanzapedos” (“Ass-Blasters” en el original). Los recursos de producción se revelan especialmente escasos en esta ocasión, pero lo menos destacable de la película es un desarrollo bastante anodino, sin progresión climática, y con una torpe resolución en el desguace aún con su adhesión ultrasónica y caníbal. Hasta la banda sonora, de Kevin Kiner en esta secuela, es bastante insulsa y sólo destacan esos vientos militares para enmarcar el espíritu de Gummer.

Finalmente, todas las bases narrativas asentadas en *Temblores 3: Regreso a Perfection* se materializaron realmente como una suerte de capítulo piloto de la nueva contribución a la saga que llegaría dos años después.

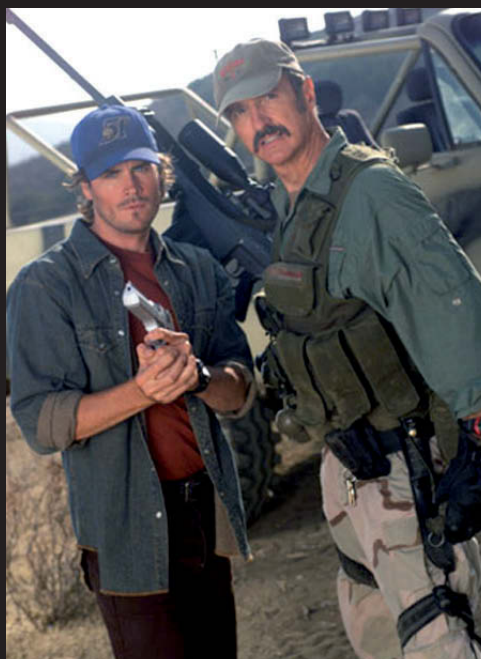
TEMBLORES LA SERIE (2003)

De esta forma, en el Canal Syfy, propiedad de Universal, se emitían desde Marzo a Septiembre de 2003 los trece capítulos que formaron parte de esta variante televisiva de las desventuras de los habitantes de Perfection, de nuevo con el sello de Stampede Entertainment y materializando por fin aquellos anhelos catódicos que rondaban al equipo a principios de los noventa. Aún así, la serie no llegó a alcan-

Todas las bases narrativas asentadas en “Temblores 3” se materializaron como una suerte de capítulo piloto

zar las cotas de audiencia esperadas (más aún cuando de forma excesivamente optimista se esperaba que igualase a *Farscape*) y se canceló tras una primera temporada.

Filmada en Rosarito, México, aquí se contaban las nuevas peripecias de Burt Gummer (siempre Michael Gross, ahora también productor), acompañado de Tyler Reed (Victor Browne) un amigo de Jack Sawyer al que le ha comprado el negocio de los paseos turísticos. Retornaban de igual modo los dos personajes que habían aparecido en la película anterior, Nancy Sterngood (la madre de Mindy, ahora interpretada por Marcia Strassman) y Jodi Chang (la tendera del supermercado, ahora bajo los rasgos de Lela Lee). Las nuevas incor-



poraciones incluían al agente federal Twitchell, (el posteriormente reconocido en *Breaking Bad* Dean Norris) y la exbailarina de turbio pasado y despreocupadas camisetas Rosalita Sánchez (Gladise Jiménez). La trama de la serie, aparte de concatenar las andanzas de “El Blanco” y otras apariciones de índole graboide (incluso el también viscoso Melvin se encuentra de vuelta), presentaba otra subtrama en la que un experimento malogrado del gobierno, denominado MixMaster, originaba mutaciones en el valle de todo tipo, desde microbios hidrófilos con sed de sangre humana a vegetales con organismos de animales altamente corrosivos. Las protagonistas debían evitar que estos nuevos engendros genéticos superasen las barreras geográficas del valle y pusiesen en peligro a todo el país.

Salvo por el mencionado cambio actuarial, el aspecto fundamental a destacar en la serie es la fuerte continuidad argumental con la película que le precede, desarrollando tramas iniciadas en aquella como la relatada en “Un Ventrerreactor del Pasado” (nombre que aquí se le da a los anteriores “lanzapedos”). Sin embargo, también posee las mismas deficiencias, aún más agravadas aquí por el formato televisivo, con narraciones en la mayoría de los casos faltos de un mínimo de tensión o emoción, convirtiéndose la serie probablemente en el exponente menos reseñable de toda la franquicia. Por fortuna, aún se pueden escudriñar episodios llamativos como “La Noche de los Chillones”, o intervenciones estelares como la de Michael Rooker en “Golpe Relámpago” o la del maestro del fantástico Christopher Lloyd interpretando al personaje recurrente de Cletus Poffenberger, el triste y depresivo experto en flora y fauna. Y aunque las dosis ampliadas de Burt Gummer sean de menor impacto que sus aventuras filmicas, permiten degustar andanzas interesantes como la presentada en “Paranoia Entre Amigos” o “Chilla y Destruye”. Se ha de avisar, no obstante, que Gummer se encuentra au-





sente en tres episodios de la serie, puesto que su intérprete estaba ocupado participando en la siguiente entrega de naturaleza graboide.

TEMBLORES 4 COMIENZA LA LEYENDA

Meses después de la serie, en 2004, llegaba la cuarta película de la franquicia. Y si siempre habían estado presentes ciertas esquilas del western, esta nueva entrega se conduciría plenamente hacia ambientes del oeste americano, pues la trama transcurre en el año 1889. En estos tiempos, en una mina cercana a la población de Rechazo ("Rejection" en el original, y futuro Perfection) todos los obreros de las galerías han desaparecido misteriosamente entre restos de sangre y vísceras. El único superviviente, Juan Padilla, asegura que algo monstruoso se ha tragado a los mineros. El dueño de las excavaciones, un caballero de exquisitos modales llamado Hiram Gummer (el bisabuelo de Burt Gummer) acude a la población para comprobar en primera persona qué ha ocurrido. Junto con Juan, descubre horrorizado que los causantes son unas larvas de Graboide recién nacidas, a las que denominan Dragones de Tierra. Incapaces de hacer frente a esta amenaza (Hiram desconoce totalmente el manejo de cualquier arma) deciden contratar a un pistolero de turbia mirada, "Mano Negra" Nelly (siempre inquietante Billy Drago), que tendrá el honor de detonar el espíritu bélico de la sangre Gummer, y enseñará a Hiram el valor de estar siempre preparado.

Todo el equipo de Stampede Entertainment volvía a la carga una vez más. S.S. Wilson al igual que había hecho en la segunda parte, asumía las tareas de dirección, basándose en una historia escrita por Maddock, Roberts y él mismo, y desarrollada por Scott Back (fue quien expandió el personaje de "Mano Negra" Kelly). Realizada con un presupuesto de 5 millones de dólares, la producción se filmó durante 25 días principalmente en los escenarios

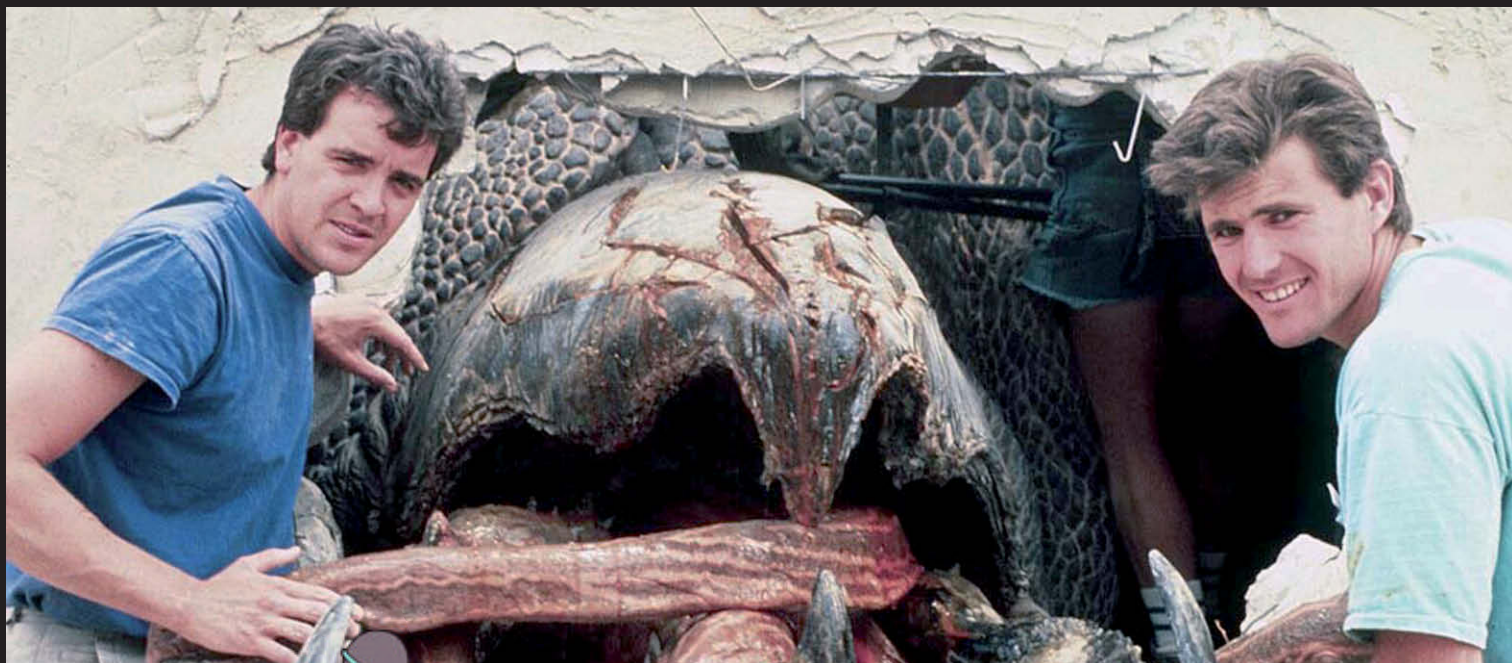
Esta nueva entrega se conduce plenamente hacia ambientes del oeste americano en el año 1889

de Polsa Rolsa Ranch, en Acton, California (donde se levantó el pueblo de "Rechazo") y en la recurrida Bronson Cave, de Hollywood (para las secuencias de las minas). Sin ser una aportación especialmente notable, y sin olvidar que sigue siendo una producción directa a video, lo cierto es que la fotografía y el desarrollo argumental se encuentran más cuidados que la entrega anterior. Esto es perceptible también en la banda sonora, que al igual que la segunda parte, es obra de Jay Ferguson, quien ofrece una partitura particularmente épica con guitarra eléctrica incluida. Además, su condición de precuela posibilita descubrir el origen de los personajes emblemáticos de la zona, como Juan (antepasado de Miguel) o los



recién llegados de China, la familia Chang, eternos comerciantes de lo que será en breve "Perfection". De igual forma, se completa el ciclo vital de las criaturas, mostrando a las crías resultantes de los huevos puestos por los ventorreactores, presentes en la entrega anterior. No obstante, si algo hay que destacar, sin temor a repetirnos pues en esta ocasión es excepcional, es la actuación de Michael Gross. El actor se las ingenia para componer un antepasado de su propio personaje exquisito, repleto de matices que viajan por lo amanerado, holgazán y aprovechado, pero que conforme avanza la trama, y bajo el influjo del pistolero y los graboides, el intérprete va añadiendo sutilmente a su personaje esos síntomas de supervivencia y el amor por el armamento que le convertirán en ese personaje de leyenda que ha acompañado a la saga durante toda su existencia. El segmento conclusivo, en ese sentido, es disparatado pero sublime, y un inicio ancestral perfecto para la historia más sísmica y dinámica de la ciencia ficción.

En conclusión, si algo tienen en común todas las aportaciones de la saga es esa energía vivaz. De hecho, el ahora más que nunca laureado James Gunn siempre ha reconocido la primera parte como una de sus más fuertes influencias en este sentido. No sorprende por ello descubrir en *Slither. La Plaga* (Slither, 2006), que el nombre del centro de estudios local sea precisamente "Earl Basset" o que esté presente el juego de piedra, papel o tijera. Ahora, 25 años después, *Temblores 5* ya se ha filmado, con vistas a su próxima salida en video en el próximo mes de Octubre. Desafortunadamente, Stampede no ha llegado a un acuerdo con Universal, y aunque basada en una historia de los creadores, la producción se ha llevado adelante sin su vinculación. El único que ha sobrevivido a todo, y permanece en la quinta entrega es, como no podría ser de otro modo, Michael Gross y su imperecedero Burt Gummer. **SPW**



ENTREVISTA CON



S.S. WILSON

El creador del concepto, guionista, productor y director de la franquicia de *Temblores* responde y amplía los puntos vitales de la saga.

¿Podrías detallarnos aquella ocasión en que se te ocurrió la idea de los Graboides, y cómo tras la venta del guión de *Cortocircuito* conseguiste vender la nueva historia para *Temblores*?

La idea de los Graboides se me ocurrió cuando estaba de excursión en el desierto de Mojave. Estaba escalando rocas de gran tamaño (como las que se ven en la película) y se me ocurrió que sería interesante si una criatura pudiese moverse a través de la arena como lo hace un tiburón por el agua. ¡Me quedaría desamparado en la roca! Eso fue años antes de que vendiésemos el guión de *Cortocircuito*. Después de eso aún escribimos más películas, pero estábamos frustrados ya que los escritores no teníamos ningún control creativo durante la producción de las mismas. Nos pagaban por el guión, y entonces era como “*Gracias. Adiós*”. Nuestro agente nos dijo que si queríamos control, tendríamos que crear nuestra propia historia y no venderla hasta que fuésemos también los productores. Así que estuvimos hablando de los diferentes conceptos que habíamos tenido y decidimos trabajar en aquella vieja idea mía del “tiburón de tierra”, pero resultó que no era fácil venderla. La gente de los estudios no entendía la mezcla de comedia y horror que estábamos tratando de hacer. Tuvimos reuniones por toda la ciudad y fueron rechazadas. Pero finalmente nuestro agente le llevó el guión a James

Jacks de Universal, un ejecutivo muy inteligente y aficionado al cine que vio inmediatamente cómo la película rendía homenaje a los films de ciencia ficción de los años cincuenta, si bien era muy diferente de aquellos. Ayudó a convencer a los jefes del estudio para hacer la película.

***Temblores* (1990) posee una dinámica extraordinaria donde en los primeros minutos va sembrando una gran cantidad de asideros que después va rescatando durante todo el metraje, en una especie de “juego” que se erige en un adictivo pulso narrativo. ¿Fue muy complicado crear esa fuerza en el guión?**

¡Gracias por darte cuenta! Nosotros llamamos a esas cosas “preparaciones y resultados” (“set-ups and payoffs”). Creemos firmemente que las

películas son más divertidas cuando las haces de forma correcta. Si, llevó mucho tiempo y charlas y reescrituras elaborar las ideas y luego conseguir que fuesen todo lo creíble posible. Por ejemplo, debatimos diferentes formas de cómo un niño podría atraer a un Graboide. Finalmente se nos ocurrió lo del saltador de Mindy porque es repetitivo y está justo en el suelo. Así que, si, era importante que la gente viese y oyese el saltador al principio de la película, para que cuando lo oyera después, pensase de inmediato: “*Oh oh! Mindy está en problemas*”.

En 1992, junto con Ron Underwood, Brent Maddock y Nancy Roberts, fundasteis “Stampede Entertainment”. ¿Puedes contarnos a qué se debió la decisión de crear vuestra propia compañía? Siempre he supuesto que el nombre de la misma responde directamente a los momentos de “estampida” presentes en *Temblores* (1990) ¿Es así?

Disfrutamos mucho siendo “los escritores y productores,” controlando todos los aspectos al hacer *Temblores*, por lo que fundamos “Stampede” para poder continuar desarrollando y produciendo las ideas de las películas bajo el estandarte de la empresa. Queríamos continuar teniendo el control creativo total. Curiosamente, pasamos un mal rato discutiendo sobre el nombre. Finalmente, uno de los miembros del equipo dijo: “*Mirad, hablasteis de una estampida en *Temblores*. Y hay una estampida en la película de Ron *Cowboys de Ciudad* (City Slickers, 1991). Así que, ¿Por qué no os llamáis “Stampede Entertainment”?*” Y eso hicimos.

En *Temblores 3: Regreso a Perfection* (2001) Michael Gross asumió el rol principal finalmente. Puedes describirnos cómo se decidió convertir a Gross en el emblema de la franquicia?

Sinceramente, se decidió, en parte, por lo que otras personas decidieron hacer. Kevin Bacon no quería regresar al rol de Valentine McKee para *Temblores 2*, así que tuvimos que inventarnos el



La idea de los Graboides se me ocurrió cuando estaba de excursión en el desierto de Mojave



personaje de Grady para ocupar su lugar (y reescribir el guión que ya habíamos escrito). Cuando hicimos *Temblores 3*, sentimos que el personaje de Earl (Fred Ward) habría sido cuidadoso con el dinero que consiguió (en *Temblores 2*) y se habría marchado de Perfection Valley (puesto que ya estaba tratando de salir del pueblo en la primera parte). Desde luego por entonces éramos también conscientes de que a los fans les encantaba Burt. Y tuvimos suerte de que Michael Gross le encantase el personaje y estuviese dispuesto a interpretarlo de nuevo. Tenía sentido para nosotros en la historia que Burt permaneciese en el remoto valle a causa de sus ideales de supervivencia. Así que al final, parecía natural centrar *Temblores 3* en parte en Burt.

En los noventa se barajó una serie de televisión sobre Temblores, pero se realizó finalmente en 2003. ¿Por qué se consideró que era mejor realizar la serie en esa fecha?

¡Porque la primera vez nos rechazaron! Habíamos tenido reuniones tratando de vender la serie en los noventa pero los estudios no estaban interesados. Después, fue SciFi network (ahora SyFy) quien se interesó, conocedores del éxito que tenían las películas. Hacía mucho tiempo que habíamos renunciado a hacer una serie de televisión y nos quedamos muy sorprendidos cuando nos llamaron y nos preguntaron si queríamos hacerla. Así que dijimos: “¡Por supuesto!”

Encuentro muy refrescante *Temblores 4: Comienza la Leyenda* (2004), tanto el personaje de Hiram Gummer como la ambientación en el Viejo Oeste, que posibilita una especie de cierre de círculo del ciclo vital de los monstruos y simultáneamente de la historia de Perfection. ¿Cómo surgió la idea de ir en esta nueva dirección?

Así es como ocurrió: cuando hicimos *Temblores 3*, Universal Studios nos dijo que definitivamente sería la última. Sentían que tres películas eran suficientes y si se haciesen más

Queríamos que los personajes principales no fuesen los típicos héroes de la ciencia ficción de los cincuenta

probablemente no harían el suficiente dinero para resultar rentables. Así que cuando desarrollamos la historia, decidimos concluir el ciclo vital de los monstruos y finalizar la serie. Inventamos las criaturas “lanza-pedos” y mostramos cómo portaban los huevos que se convertirían en graboides. Pero ¿qué ocurrió? Pues que *Temblores 3* fue un gran éxito. ¡Casi inmediatamente Universal vino a nosotros y nos dijo que habían decidido hacer *Temblores 4*! Y dijimos: “Pero escribimos *Temblores 3* de una forma que sería muy difícil inventar un nuevo monstruo y no infringir las reglas que habíamos establecido.” Sabíamos que a los fans les encantaba cómo cada película encajaba con la anterior y se seguían cuidadosamente las reglas de los monstruos. Durante una de esas reuniones, a modo de broma, le dije a uno de los ejecutivos: “La única forma en que podemos pensar en hacer algo nuevo sería algo como contar de nuevo la historia original, pero de una manera totalmente diferente, como en el *Salvaje Oeste* o algo así”. Para mi sorpresa, ella dijo: “Eso está bien. No nos importa. Solo queremos *Temblores 4*”. Así que rápidamente nos pusimos a trabajar, tratando de pensar cómo hacer eso. Michael Gross estaba entusiasmado de interpretar lo contrario de Burt, y todo finalmente cuadró. Me alegra oír que te gustase. He oído de un grupo de fans que estaban decepcionados por no incluir a Burt en ella.

Finalmente, según mi opinión, toda la franquicia de Temblores posee una energía única y una gran sensación de “diversión”. Incluso el ahora muy reconocido James Gunn siempre ha mencionado la primera parte como una de sus películas más influ-



yentes (podemos incluso descubrir el centro escolar “Earl Basset” en *Slither: La Plaga* (2006). ¿Cuáles son los ingredientes para conseguir que esta esencia esté presente en todos los elementos de la saga?

Gracias de nuevo por esos amables comentarios ¡No sabía esa referencia sobre Earl en *Slither*! El tono de *Temblores* proviene de nuestra naturaleza como escritores, creo. No nos gusta la violencia bruta y los personajes malignos y oscuros. Tenemos una especie de punto de vista positivo del mundo. Así que cuando empezamos a escribir *Temblores*, trabajamos el fondo de los personajes como nosotros sentíamos que serían realmente si los encontraras en la aislada población de Perfection. Viviendo en el sudoeste americano, habíamos estado en muchas poblaciones desérticas y sabíamos cómo eran. También queríamos que los personajes principales no fuesen los típicos héroes de la ciencia ficción de los cincuenta (sheriff, científico, soldado). Así es como se nos ocurrieron Val y Earl, dos tipos que no han decidido ser los héroes. Una vez teníamos esos personajes, comprendimos que había un montón de comedia que podría emanar de forma natural de ellos. Los primeros bocetos de *Temblores* eran de hecho demasiado divertidos, hacían a los personajes demasiado tontos. Así que trabajamos para que fuesen atípicos, pero auténticos, despojándoles de las bromas que eran solo eso, bromas. El humor surge de las situaciones y de las reacciones creíbles de la gente. Nosotros en realidad no queríamos hacer algo tan inusual, pero eso es lo que terminó siendo. Ahora, incluso en estos tiempos en Hollywood, se habla sobre películas que tienen “el tono *Temblores*”. Eso es algo agradable de escuchar. *SPW*



ENTREVISTA
CON



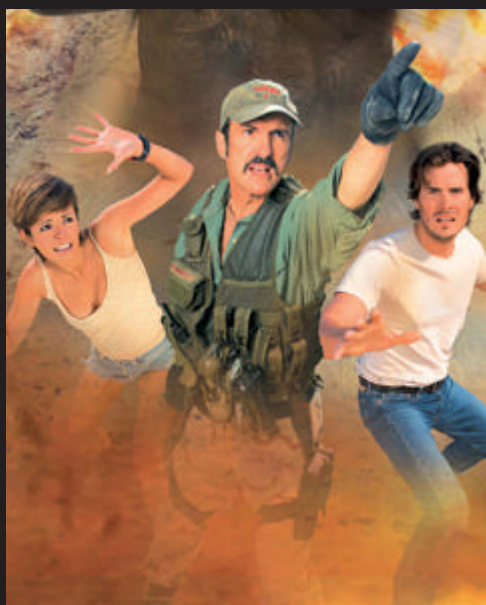
MICHAEL GROSS

***Temblores* (1990) fue la primera vez que vimos a Burt Gummer, un personaje muy fuerte y decidido, con una personalidad muy aguda ¿Recuerdas cómo afrontaste la creación del personaje? ¿Estuviste involucrado en el desarrollo de la personalidad de Burt, o ya era un personaje muy definido cuando recibiste el guión y las directrices de la gente de Stampede?**

Mi mérito por Burt en la primera película es muy poco porque el guión estaba tan bien escrito, y el personaje estaba diseñado de manera tan clara, que me limité a mantenerme al margen de la maravillosa forma en que estaba plasmado. En cuanto a la preparación, crecí en una familia que siempre estaba preocupándose por el lado oscuro de las cosas, que siempre anticipaba la peor de las situaciones, así que, en cierto sentido, me había estado toda la vida pre-

parando. Mi padre, en particular, era un “pesimista”, y por ello hay mucho de él en el personaje de Burt. Participé en entrenamientos con armas de fuego para la película, ya que no com-

parto la pasión y familiaridad de Burt con el armamento, y quería parecer tan “cómodo” como pudiese con las armas. También visité una tienda de suministros de supervivencia en el sur de California donde compré libros sobre filosofía y técnicas de supervivencia. El escritor S.S. Wilson fue particularmente útil para mí, ya que jugó un papel importante en la creación del personaje, y si tenía alguna duda específica solía preguntársela a Steve.



***Temblores 2: La Respuesta* (1996) marcó la reaparición del personaje, junto con todo el equipo de Stampede Entertainment. ¿Puedes describirnos cómo era trabajar con ellos?**

Era una maravilla trabajar de nuevo con Steve Wilson y Brent Maddock, al igual que lo fue en nuestra colaboración inicial. ***Temblores 2*** fue una sorpresa porque yo desconocía que la película original había funcionado tan bien en el mercado del video y por eso había demanda de más. Naturalmente me decepcionó que Kevin y Reba no formasen parte de la segunda película, y por ello aprecié incluso más que Fred Ward volviese. Me encanta el trabajo de Fred y la incorporación de la actriz Helen Shaver y Chris Gartin supuso un largo camino hasta perfeccionar esa química final. Yo también estaba empezando a entender que la

Burt funciona mejor cuando se contrasta con las opiniones de otras personas más “normales”



audiencia, al igual que la buena gente de Stampede, se había enamorado del personaje de Burt, lo que fue una gran bendición. En el momento en que los guionistas empiezan a adorar un personaje, explorando sus posibilidades cómicas, supone una posición envidiable para un intérprete.

En *Temblores 3: Regreso a Perfection* (2001) vemos a Burt Gummer heredar el rol protagonista, convirtiéndose finalmente en el emblema y alma de la franquicia. ¿Percibiste alguna diferencia entre las películas anteriores de la franquicia, y en esta donde la protagonizabas?

Aunque fui el único personaje de la franquicia original en aparecer en la segunda secuela, nunca intenté, nunca deseé, ser el personaje “principal”. Para que Burt tenga el mayor impacto, para que el personaje funcione mejor, Burt debe siempre estar rodeado de personajes que sean más convencionales que él. La percepción del mundo de Burt funciona mejor cuando se contrasta con las opiniones de otras personas más “normales”.

¿Qué diferencias encontraste entre el rodaje de las películas y *Temblores: La Serie* (2003)? ¿Afectó a tu interpretación de alguna forma la manera de rodar en televisión?

Temblores: La Serie fue mucho más difícil que cualquiera de las películas, debido al hecho de que los productores originales y la cadena de televisión estaban a menudo en desacuerdo. Aunque S.S. Wilson, Brent Maddock y la productora Nancy Roberts veían la serie más “enfocada hacia los personajes”, Sci-Fi Network empezó a exigir una nueva criatura, un nuevo monstruo, en cada episodio. Es el clásico ejemplo de una organización que cuenta con la gente creativa que mejor sabe hacer su trabajo, solo para insistirles en hacer las cosas de otra forma diferente. Además, mientras Wilson y Maddock escribían los episodios en un orden específico, la cadena co-

Burt es cómico porque es muy serio, divertido porque no tiene sentido del humor

menzó a televisarlos sin ese orden, lo que fue una fuente de confusión para nuestro público. Por último, el productor y “show-runner” escogido para la serie tenía una personalidad que a menudo chocaba con las personalidades relajadas, más suaves, de Wilson y Maddock, lo que se traducía en enfrentamientos frecuentes y ocasionalmente volátiles. También fui productor, además de actor, en la serie, y eso suponía un acto difícil de malabarismo. Sin un punto de vista artístico común, la serie estaba condenada desde el principio, y puesto que nunca fue un matrimonio feliz entre creadores y supervisores, no lamenté verla cancelada.

En mi opinión, el personaje de Hiram Gummer de *Temblores 4: Comienza la Leyenda* (2004) es sencillamente maravilloso, y encuentro muy interesante todos los matices que posee y la forma en que construiste el personaje sutilmente, desde el caballero amanerado del principio hasta el ADN de Gummer que todos conocemos. ¿Puedes describirnos cómo enfocaste este personaje?

Aunque siempre me ha encantado, y me sigue encantando, Burt Gummer, Hiram fue un regalo especial. Burt es, en cierto sentido, un personaje totalmente formado, con un punto de vista invariable, pero Hiram era un hombre cuyo viaje personal empieza en un lugar y termina en otro. Esto es un regalo especial para el artista, puesto que el viaje del personaje, especialmente con los diferentes obstáculos y desafíos que se dan en el transcurso de ese viaje, es lo que hace más interesante el trabajo artístico. Hiram era un hombre cuya percepción fue puesta en duda por las circunstancias en las que se vio envuelto, y en última instancia sólo tuvo



éxito porque se adaptó a sí mismo a esas circunstancias. El cambio puede ser difícil e incómodo, y es fascinante para un actor, para cualquier persona, afrontar ese cambio. Trabajé cuidadosamente con S.S. Wilson y Brent Maddock para ayudar a darle forma a los cambios sutiles de Hiram, y *Temblores 4: Comienza la Leyenda* es mi segunda película favorita de la franquicia después de la original.

Es sólo mi opinión, pero parece que disfrutas mucho interpretando a Burt Gummer. ¿Por qué te gusta el personaje?

Me gusta Burt por sus extremos, por sus excesos. Todos nosotros tenemos una cierta cantidad de precaución y cuidado en nuestras vidas, pero el tipo de precaución de Burt es divertido, cómico, porque está excesivamente preparado. Una persona normal puede tener preparada en su casa comida o agua de emergencia para una semana, pero Burt tendría avituallamiento para años. Burt es cómico porque es muy serio, divertido porque no tiene sentido del humor. Me encanta la comedia y alguien que se toma tan en serio a sí mismo es siempre divertido.

Supongo que no puedes hablar mucho sobre *Temblores 5*, pero tengo que preguntar. ¿Qué podemos esperar de Burt Gummer en esta nueva aventura?

Temblores 5 será notable porque, junto con las habituales sorpresas y reveses que acompañan a la caza de monstruos, Burt se encontrará desafiado en formas que rayan menos en lo profesional y más en lo personal. Burt y sus hábitos misantrópicos serán puestos a prueba en formas que desafían su visión del mundo como nunca antes.

Como postdata, Michael Gross nos remite su dirección de Facebook, (Facebook.com/ActorMichaelGross), repleta de noticias, posts e imágenes de la franquicia a la que sigue enriqueciendo tras un cuarto de siglo. **SPW**



LAS AVENTURAS CINEMATOGRAFICAS DEL MALVADO DR.

FU-MANCHÚ

¡El mundo volverá a saber de mí!

por Ramón Alfonso

La última imagen presentada, hasta la fecha, por el cinematógrafo del célebre villano chino Fu Manchú surge como estrambótica sorpresa final en el *fake trailer* de Rob Zombie *Werewolf Women of the S.S.* Bárbaro cómic nazi-explotation satírico de horror con ligeras gotas de ciencia-ficción, se oculta tras la máscara de sketch, junto a otras ocurrencias similares de Eli Roth y Edward Wright, en el fracturado cachivache organizado en 2007 por Quentin Tarantino y Robert Rodríguez *Grindhouse*. Incuestionable obra maestra del proyecto, amén de pieza clave de la desigual filmografía de Zombie, el majareta falso spot, transformado en deslenguado homenaje personalista, traza emocionantes conexiones con propuestas europeas *trash* pretéritas, rindiendo particular tributo a Harry Alan Towers. La culminación de la orgía de sangre y destrucción, guiada por Sheri Moon Zombie, Udo Kier y Sybil Danning, no es otra que la aparición en el remate del asunto de un caricaturesco Nicolas Cage prestando rasgos al personaje creado por el escritor Sax Rohmer. Las dosis de paranoia incluidas en las destartadas estampas que componen el fragmento inevitablemente permiten fabular a continuación con un hipotético largometraje que rescatando las brutas líneas argumentales esbozadas devuelva, al fin, a la gran pantalla al cruel megalómano oriental. Las posibilidades de este proyecto, utópico, anacrónico y en definitiva imposible, son colosales. ¿Cuáles serían las viñetas a evolucionar, la relevancia del personaje en la trama e inclusive el casting extra idóneo?, ¿nos permitimos imaginar a Malcolm McDowell, cómplice de Rob Zombie en el díptico *Halloween* (2007-2009), dando vida al aguerrido Nayland Smith?

Colocado sin dificultad en el álbum el retrato moderno, retrocedamos y rastreemos ahora pistas a fin de localizar las instantáneas ofrecidas por el cinematógrafo de una de las figuras más enigmáticas, fascinantes y terroríficas del siglo pasado.

SINIESTRA PREHISTORIA

El londinense H. Agar Lyons es el primer actor que representa frente a la cámara a la creación de Rohmer. El semblante cadavérico y agrio del artista se torna perfecto vehículo para dar cuerpo a

un satánico personaje que todavía no luce el indispensable bigote pero sí el característico uniforme exótico y ya está empeñado en conquistar con sus maquinaciones el mundo. Por su parte, Fred Paul presume de placa caracterizado del agente de la Ley Sir Denis Nayland Smith, la némesis del Demonio Amarillo. Así, en 1923 la compañía británica Stoll Picture Productions plasma por primera vez en celuloide los cuadros literarios con la traducción *The Mystery of Dr. Fu Manchu*. Este serial inaugural, formado por quince episodios (de *The Scented Envelopes* a *The Shrine of the Seven Lamps*), de aproximadamente dos bobinas cada uno, organizado por el realizador A.E. Coleby, nace una década después de la publicación de los primeros relatos dedicados a las andanzas del vil genio. Señalemos, no obstante, que un año después de la aparición en 1913 del texto de Sax Rohmer *The Insidious Dr. Fu Manchu*, la compañía cinematográfica neoyorquina Feature Photoplay estrenó *The Mysterious Mr. Wu Chung Foo*, culebrón policiaco, en cuatro entregas, que, si bien jamás cita al escritor inglés o a su popular figura, marcha por decorados análogos presididos por un funesto Fu Manchú de pega.

Desaparecida, como tantas otras producciones del ciclo silente, la serie británica de la Stoll explora un cosmos agresivo y fantasmagórico y configura unas claras líneas formales/argumentales, rescatadas del delicioso folletín policiaco literario de entonces, a las que en esencia, más allá



Warner Oland construye un Fu Manchú pérfido y amenazador, empero asimismo inseguro y herido



The Mask of Fu Manchu (1932).



The Mask of Fu Manchu (1932).



The Mysterious Dr. Fu Manchu (1929).

de los condicionantes coyunturales que las agitan, se mantendrán fieles las talentosas herederas cinematográficas. La buena acogida popular dispensada al producto estimula la fabricación de un raudo segundo bloque, de nuevo recorrido por el siniestro H. Agar Lyons. Exhibido a partir de agosto del 24, *The Mystery of Dr. Fu-Manchu (Second Series)* detalla, en ocho capítulos (de *A Midnight Summons* a *Greywater Park*), ahora bajo el dictado tras la cámara del actor Fred Paul, quien además retoma en el escenario el rol de Smith, las diferentes etapas de un nuevo plan del Doctor para apoderarse del mundo. Las sugestivas fotografías lanzadas alrededor del díptico y hoy colgadas en distintas páginas en internet lógicamente no consiguen cubrir en el estudio de la filmografía del personaje un hueco tan importante como el localizado en el periodo mudo, pero al menos proporcionan frágiles pistas resbaladizas de los tétricos espacios que, sin duda, singularizan esta antigua aventura fílmica.

CHARLIE CHAN Y EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN ENMASCARADOS

En 1929 Sax Rohmer, mientras trabaja en flamantes aventuras de otras de sus creaciones, recopila en el volumen *The Book of Fu Manchu* los tres primeros libros dedicados al personaje. La publicación de dicho tomo recopilatorio, precisamente en los días en que el cine sonoro saborea su victoria frente al silente, señala, en cierta forma, el cierre de una etapa y el arranque de una desconocida. Podríamos entender también que, en consecuencia, el modernizado escenario recomienda nuevas visitas del malvado a un medio fílmico equipado con renovadas herramientas. Dicho y hecho, la Paramount decide, inspirándose en el cuento *The Mysterious of Dr. Fu Manchu*, en efecto, recuperar las viñetas del literato y confeccionar la primera hazaña sonora de su invención más aplaudida. El resultado, *La expiación del Dr. Fu Manchú* (*The Mysterious Dr. Fu Manchu*), escarba en los orígenes del villano, exponiendo un prólogo localizado en

De origen noble, Fu Manchú pierde a su familia durante un feroz ataque por culpa de las fuerzas colonialistas británicas

China durante la Revolución de los Boxer. De origen noble, Fu Manchú pierde en los primeros minutos de metraje a su familia durante un feroz ataque por culpa de las fuerzas colonialistas británicas capitaneadas por el Dr. Petrie, mutable socio de Smith y uno de los rostros habituales de la serie. Cegado por la ira, jura entonces vengarse de los responsables de la tragedia formando así su particular célula criminal. Eficaz cinta policiaca firmada por Rowland V. Lee, esta primera entrega de la trilogía Paramount obsequia, mientras fabrica las secuencias emocionantes y la exótica atmósfera misteriosa, con una imagen insólita del protagonista: derrotado en el acto final se derrumba frente a sus

adversarios, privado de su arrogancia característica. La muerte simbólica unida a la enumeración de traumáticos hechos pasados, que suponen el principal motor vital, concreta un singular retrato psicológico/melancólico único en la singladura cinematográfica que nos ocupa. La elección del actor principal es en este sentido sintomática. Lejos de la envoltura lúgubre del vampiro Harry Agar Lyons, el gordezuelo Warner Oland, pronto intrépido detective Charlie Chan, construye un Fu Manchu pérfido y amenazador, empero asimismo inseguro y herido. En definitiva emocionantemente humano.

Descartando los elementos psicoanalíticos previamente observados, si bien prolongando líneas dramáticas, y con la complicidad de buena parte de los participantes, la segunda parte del ciclo, *The Return of Dr. Fu Manchu* (1930), exhibida menos de un año después del debut del film previo, reduce ambiciones artísticas y se esfuerza en la concreción del espacio siniestro y la exploración de los elementos de género, resultando por tanto más convencional que el hermano mayor. Bastante más interés encierra el capítulo final del tríptico, *La hija del dragón* (*Daughter of the Dragon*, 1931), al adjudicar notable transcendencia a Ling Moy, una hija secreta del megalómano. Lloyd Corrigan, guionista de los dos episodios pasados, sustituye a Rowland V. Lee en la silla del realizador y a la *troupe* se incorporan los recordados Anna May Wong y Sessue Hayakawa, dando vida a la retoña de Fu Manchú y su prometido, un joven agente secreto con la misión de acabar con la organización facinerosa del suegro.

Surge, a propósito, con cierta timidez, entre el primer y segundo corte un inaudito complemento, actuado por Oland, encerrado en el jovial largometraje colectivo *Paramount On Parade* (1930). Fu Manchú interviene en el sketch *Murder Will Out* y se enfrenta, en tono distendido y autoparódico, al mismísimo Sherlock Holmes. Es de lamentar, empero, que el fabuloso *crossover*, tratado con mayor brío en el 84 por Cay Van Ash en la novela

Ling Moy como Anna May Wong en "La hija del Dragón" (1931)





Drums of Fu Manchu (1940).



Drums of Fu Manchu (1940).



The face of Fu Manchu (1965).

Ten Years Beyond Baker Street, se conforme con un acomodaticio desfile de celebridades y frases más o menos ingeniosas.

Pese al empeño de sus responsables, la peculiar lectura de Oland del rol, y, desde luego, los numerosos aciertos sumados en conjunto, el aficionado injustamente puede, frente al extraordinario largometraje de la Metro-Goldwyn-Mayer *La máscara de Fu Manchú* (*The Mask of Fu Manchu*, 1932), catalogar el terceto Paramount de mero bosquejo. En el fondo no es para menos, pues la película firmada por Charles Brabin para la compañía del león despunta como la aproximación más sobresaliente al universo creado por Sax Rohmer, merced al fascinante delirio visual que la envuelve, obra del imprescindible decorador Cedric Gibbons, la espléndida combinación de modos extraídos del cine de horror y el de aventuras, todo ello cohesionado bajo un emocionante registro *tebeístico*, y las magnéticas composiciones de un soberano Boris Karloff y Myrna Loy, Fu Manchú y su perversa hija Fah Lo See en pantalla. En esta ocasión, el diabólico doctor, tras el descubrimiento de la tumba de Gengis Kan, anhela apoderarse de la máscara y la espada del guerrero a fin de levantar una cruzada en Asia que le permita conquistar el planeta. Pieza rabiosamente individualista, hermanada, en cierta manera, con los títulos más excéntricos y enrarecidos del glorioso ciclo Universal de terror, singulariza sus sombríos fotogramas inyectando insólito sadismo y sensualidad, y diseñando, inspirándose en parte en cuadros del Fritz Lang del serial mudo *Las arañas* (*Die Spinnen*, 1919-20), una cadena de soluciones argumentales/formales fundamentales para entender las derivaciones del futuro cine de aventuras. En *La máscara de Fu Manchú*, surreal laberinto de horrores, no sobrevive ningún fragmento de la parcial humanidad expuesta por Oland en su apertura. Karloff para su recreación, expulsando la poética fragilidad dolorosa aplicada a su monstruo de Frankenstein un año antes, organiza un mefistofélico

juego de muerte metamorfoseando al oriental en letal engendro extravagante de mirada alucinada y largas uñas afiladas. Apuntemos dos curiosidades, el *film* MGM se trata del único de la saga en el que vemos al héroe de turno matar al oriental, y que el papel de ese valiente, interpretado por Charles Starrett, le es ofrecido en la preproducción a un joven Clark Gable.

RETORNO AL PASADO

Tras seis años ausente de la gran pantalla, obtenido, gracias al empuje de Karloff y la Metro, un puesto de honor entre los principales malvados del cine, Fu Manchú retorna, acompañado por, precisamente, Mr. Hyde, el Fantasma de la ópera y el Monstruo de Frankenstein, convertido

Christopher Lee se inspira en la composición de Karloff aportando deliciosa flema british al personaje

Christopher Lee como Fu-Manchú en "The face of Fu Manchu".



en dibujo animado en el cortometraje de la Warner *Have You Got Any Castles?* Dirigido por Frank Tashlin, años después cómplice de Jerry Lewis, el hilarante corto muestra la coreografía montada por los protagonistas de algunos libros después de fugarse de las distintas páginas.

Dejando de lado la curiosidad gestionada por la Warner, el malvado doctor no vuelve al cine hasta que en 1940 la Republic Pictures le rescata para una suerte de *remake*, o dócil reescritura, de *La máscara de Fu Manchú* en forma de serial conducido por la pareja de realizadores John English y William Witney, responsables antes de los folletines de la compañía *El zorro vuelve a cabalgar* (*Zorro Rides Again*, 1937), *The Lone Ranger* (1938) o *Dick Tracy Returns* (1938). Sujeto a la sabida moral de los seriales de la época, presupuestos ajustados, apresurados desenlaces y deliciosa ingenuidad premeditada, el personaje, tras la catarsis supuesta por la experiencia Metro, parece volver a marcos hogareños más confortables, retornando primero a la estructura desplegada en los films silentes con H. Agar Lyons y a continuación a esos escritos de Sax Rohmer de los que surge tres décadas antes. *Los tambores de Fu Manchu* (*Drums of Fu Manchu*) relata otra vez, sumando un total de cuatro horas y media, divididas en quince capítulos, de *Fu Manchu Strikes a Revolt!*, la busca que emprende el infame de los secretos ocultos en la tumba del conquistador Gengis Kan. Mientras tanto, el incansable Nayland Smith (William Royle sustituyendo al galán otoñal Lewis Stone de *La máscara*) y su nuevo ayudante, Allan Parker, el retoño de un prestigioso arqueólogo asesinado, le siguen la pista dedicándose a frustrar diferentes maquinaciones. En conjunto, la función, entrañable sucesión de trucos de feria desplegados con el objetivo de cautivar al espectador convencido, presenta un acabado formal agradable y funcional más la tremenda dilatación motiva los consabidos baches narrativos específicos de muchos ejemplares idénticos. No obstante, determinadas



The Brides of Fu Manchu (1966).



The Vengeance of Fu Manchu (1967).



The Brides of Fu Manchu (1966).

resoluciones, en concreto el habilidoso uso de la música para señalar la entrada del Mal en la acción, la relación de gadgets y artilugios destaralados imposibles, amén de la intervención especial de un pulpo gigante comilón en el segundo capítulo, *The Monster*, y, por supuesto, la fantasmagórica presencia de Henry Brandon, heredero del rol estelar, otorgan al cándido trasto una energía extra estimulada desde el arranque por admirable filosofía *pulp* descafeinada.

En 1943 la Republic estrena una versión resumida de poco más de una hora de *Los tambores de Fu Manchú*. Sin éxito, un poco antes, en plena Segunda Guerra Mundial, trata asimismo de poner en marcha una secuela, *Fu Manchu Strikes Back*.

La última aparición cinematográfica del personaje en los cuarenta resulta una de las más curiosas traducciones de su filmografía. Rodada en España en 1946 por Ramón Barreiro, *El otro Fu Manchú* se aparta, sin embargo, del universo trazado por Rohmer y muestra al oriental, rebautizado, con sorna, Fulano Manteca Chupete (Fu-Man-Chú), encarnado por el orondo Manuel Requena (¿improbable guiño a Warner Oland?), camuflado de siniestro mercader atado a un sonsonete cómico. La desaparición del material impide una revisión que aclare si estamos ante una versión satírica apócrifa o una parodia vular.

Resituado, en cierto sentido, en la casilla de salida, quizá convencido de haber completado un círculo en el cinematógrafo, el inquieto Fu Manchú, disconforme con la opción de proseguir sus desventuras tan sólo en el mundo de las letras, localiza, después de más de una década ausente, una vía alternativa en la pequeña pantalla. Así, en 1956, tras el frustrado intento varias temporadas atrás de concretar la invasión asomándose a la NBC, tomando prestado el físico del neoyorquino Glen Gordon, y respaldado por Hollywood Television Service, una empresa subsidiaria de la Republic, el villano, uno de los padres espirituales de muchos de los *mad doctor*

que por entonces se pasean por la Serie B, debuta en septiembre con su propio show. Los trece episodios, de *The Prisoner of Dr. Fu Manchu* a *The Assassins of Dr. Fu Manchu*, evidenciando un palpable desgaste de fórmula, describen distraídas historietas independientes. Acomodado en la pequeña pantalla, Fu Manchú por enésima vez lucha contra Nayland Smith (ahora el gris Lester Matthews) y por inercia fabula con la conquista del mundo. Con todo, ciertos detalles del chisme, e inesperadas participaciones especiales, en especial la de Adolf Hitler, son dignos de mención. La batalla legal que enfrenta a Sax Rohmer y los productores malogra los planes de rodar setenta y ocho títulos. Así, tras la emisión a finales de noviembre del episodio trece la

Con “La venganza de Fu Manchú” se cierra otra fase en la andadura del personaje



serie se suspende y nuestro protagonista se ve forzado nuevamente a volver a su refugio.

EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS

El escritor Sax Rohmer, nacido Arthur Henry Sarsfield Ward, fallece en junio de 1959. Para entonces el cine de horror, en el que, con ciertas reservas, podría ubicarse a su criatura (reconociendo que una de sus más admirables pericias es precisamente el tenaz salto entre géneros), ha experimentado radicales transformaciones después de la presentación en sociedad del díptico Hammer de Terence Fisher *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) y *Drácula* (*Dracula*, 1958). En este nuevo periodo del cine fantástico, teñido de hipnótico color rojo y turbadora sexualidad, con cuartel general emplazado en Reino Unido e Italia, se procede con ahínco a reescribir el mito de monstruos pasados. En 1965, una vez modernizadas por la Hammer las crónicas de Drácula, Jekyll & Hyde, la Momia o el Monstruo de Frankenstein, el astuto Harry Alan Towers, oportunista mercenario del *Show Business*, cómodamente uniformado a mediados de los sesenta de organizador de cosmopolitas cintas de Serie B, compra los derechos de los personajes de Rohmer, no de las historias originales, decidido a recuperar las correrías del genio criminal para la gran pantalla. Con Christopher Lee, nombre propio del agresivo movimiento reformista, versado ya en la representación de bellacos chinos tras *El terror de los Tongs* (*The Terror of the Tongs*, Anthony Bushell, 1961), liderando un rabiosamente dispar reparto, en el que sobresale la fascinante Tsai Chin como Lin Tang, la hija del vil, Towers, oculto por el pseudónimo Peter Welbeck, escribe, del 65 al 67, *El regreso de Fu Manchú*, *Las novias de Fu Manchú* y *La venganza de Fu Manchú*, una estupenda trilogía fabricada con la mirada bien atenta a un claro modelo Hammer, y sus bifurcaciones, y conjuntada con el porte vivaracho del tebeo cinematográfico mediterráneo del momento. Provista de



The Blood of Fu Manchu (1968).



The Castle of Fu Manchu (1968).



The Castle of Fu Manchu (1968).

cabal cinefilia, individualizando pasajes de *La máscara* (Lee, por su lado, se inspira en la composición de Karloff aportando deliciosa flema *british* al personaje) y *Los tambores* (el tríptico rebosa exótica moral *pulp*), *El regreso*, volumen firmado por Don Sharp, es la primera cinta en color de la serie y toda una declaración de intenciones estético/morales, acicalada con eficaces secuencias de acción. Cubierto por un color provocativo, que con violencia choca contra la tenebrista foto en blanco y negro de *La máscara*, el megalómano aterriza en los sesenta y a toda prisa se adapta a las nuevas formas. El viejo oriental, a sus cincuenta años, asimila a las mil maravillas la identidad del nuevo tiempo y encuentra en el característico tono cómic que particulariza muchas de las cintas de aventuras baratas renovados impulsos.

Las novias, realizada otra vez por Sharp, cambiando algunos nombres del reparto (Douglas Wilmer reemplaza al pasmado Nigel Green como Nayland Smith, por ejemplo), recupera, al año siguiente, consciente de la condición de meticulosa secuela, parte del esquema establecido, duplicando pasajes, aumentando las cuotas de espectacularidad y el enrevesamiento argumental, precisando una enclenque trama detectivesca emocionantemente destruida por la suma de dosis de ambigüedad (el juego de espejos previo se torna en esquizofrénico baile de identidades multiplicadas) y un subtexto erótico siempre latente que explota con esa divertida pelea de las guapas muchachas retenidas contra sus carceleros que anticipa la batalla final.

Jeremy Summers, tras la marcha de Sharp, vigilado por Towers, coge las riendas de *La venganza*, y desquiciando la excusa policiaca se aleja al fin de la identidad postiza Hammer concretando una bizarra atmósfera, que llega a coquetear con determinadas ramificaciones del cine pop, diferenciada por el empleo de ingredientes de fantaciencia que terminan por aniquilar los restos del envase victoriano. Este tercer episodio, coproducido por la Shaw Bro-

Harry Alan Towers, traicionero, hiere de muerte a Fu Manchú después de regalarle una nueva juventud

thers, detalla en paralelo la creación de la Interpol y la superorganización criminal de un Fu Manchú, cegado por la venganza, asociado a un hampón yanqui presumido.

Con *La venganza de Fu Manchú* se cierra otra fase en la andadura del personaje. Emocionante, sexy, jovial y cruel, el conjunto, brillante actualización, a un tiempo cortés y alborotador, conquista lugares de honor en la filmografía que nos ocupa, y fija definitivamente al doctor como alucinante icono cultural pop, pese a ciertas imperfecciones, como la incapacidad, o cobardía, de Towers para gestionar renovados retos que estimulen un auténtico desarrollo de la serie, o la ausencia de un actor capaz de dar una adecuada réplica al inmenso Lee represen-

The Blood of Fu Manchu (1968).



tando a Smith (imagine por un momento el lector a Peter Cushing ejecutando el papel).

Como, sin duda, sabe el aficionado, pronto Harry Alan Towers, asociado al realizador madrileño Jesús Franco, rueda apresuradamente dos nuevas entregas, *Fu Manchú y el beso de la muerte* (1968) y *El castillo de Fu Manchú* (1968). Concretando un oscuro régimen de producción miserable, Towers, sorprendentemente, lanza una zancadilla y dinamita primero pretéritos descubrimientos, en un reciclado cutre de recordados fragmentos que divaga fagocitado por el descacharrado temperamento del director, y después se complace toqueteando el juguete roto reuniendo grotescas necedades expuestas en las feas imágenes desordenadas que conforman un mediocre díptico del que con forzada generosidad pueden rescatarse un puñado de aguadas intrigas palaciegas, algo de *eurospy*, el exotismo de pega o la colaboración de Ricardo Palacios, como el cangaceiro Sancho López de *El beso de la muerte*. Entretanto, un zombie Christopher Lee, puede que hartado del personaje o de los compañeros de viaje, se deja contaminar, al igual que Tsai Chin, todavía presente, por la mediocridad global y permite que el espejismo que su presencia todavía podría sostener se desvanezca. Harry Alan Towers, traicionero, hiere de muerte a Fu Manchú después de regalarle una nueva juventud. El mito tras asentarse en el medio tres años antes se hunde sin remedio.

LAS CENIZAS DE FU MANCHÚ

El duro golpe asestado por Towers, con la complicidad de Franco, es más que suficiente para que el derrotado villano resuelva no volver a pasearse por los cines hasta diez años más tarde. Cuando por fin regresa en 1980, el espectador se topa con un oriental marchito en *El diabólico plan del Dr. Fu Manchú* (*The Fien-dish Plot of Dr. Fu Manchu*), la destartalada parodia planificada por un no menos herido Peter Sellers. Figura anacrónica, superviviente del esplendor de las sesiones de barrio, la creación de



The Fiendish Plot of Dr Fu Manchu (1980).



The Fiendish Plot of Dr Fu Manchu (1980).



Peter Sellers como Fu-Manchú en "The Fiendish Plot of Dr Fu Manchu" (1980).

Rohmer, añorando tiempos mejores, se resigna a arrastrar decadencia en una cinta quizá bienintencionada empero condicionada por la falta de inspiración y el equivocado enfoque humorístico tosco. Sellers, coguionista en la sombra y realizador a la fuerza (los directores Richard Quine y Piers Haggard, que la firma, abandonan la calamitosa filmación), planificando el asunto, por suerte, toma nota, al menos, de los *handicap* del tríptico de Harry Alan Towers y, al límite de sus fuerzas, corrige el sempiterno error de la saga de adjudicar el rol de Nayland Smith a un intérprete apagado, incapaz de responder al villano, interpretando personalmente a los dos enemigos. La invención sobre el papel es emocionante pero en pantalla simple fórmula. Y es que, maquillado del Doctor Mal, el inolvidable Inspector Clouseau resplandece todavía en los cuadros más afortunados. La representación de Smith, por el contrario, menos grotesca, trasluce fatiga. El inolvidable actor fallece pocas semanas antes del estreno del largometraje, adquiriendo entonces este imprevisto testamento artístico un aura macabra, cruel y algo irónica, pues en su regreso a la gran pantalla el matusalén Fu Manchú, a sus más de ciento cincuenta años, intenta reunir los ingredientes del Elixir de la Vida Eterna tratando de, precisamente, dar esquinazo a la muerte.

Vencido, en las desoladoras últimas imágenes de la función, Fu Manchú disfrazado de hortera rockero entona el tema *Rock a Fu* tratando, a la desesperada, de integrarse en un moderno y hostil marco. El personaje y su universo se derrumban.

El villano, tal vez sofocado y molesto, opta luego, con la asistencia del escritor Cay Van Ash, por cobijarse en un par de libros, el ya mencionado *Ten Years Beyond Baker Street* y *The Fires of Fu Manchu*. En el ocaso de los ochenta sólo la aparición de una ruinosa hija bastarda, interpretada por Lina Romay, en el vodevil cochambroso de Jesús Franco *Esclavas del crimen* (1986) rompe el silencio en el terreno filmico. Curiosamente, Paul Naschy, el eterno rival de Franco en el terreno del fantástico a la española, se encarga,

En 1980 el espectador se topa con un oriental marchito en "El diabólico plan del Dr. Fu Manchú"

más tarde, en 1990 de dar vida a nuestro hombre en la cariñosa parodia freak *La hija de Fu Manchí '72*, un cortometraje de La Cuadrilla, los responsables de la simpática *Justino, un asesino de la tercera edad* (1994). El fantasmón anticuado, etiqueta que injustamente parece endilgarse al personaje en estos tiempos, encuentra cuerpo en otro superviviente golpeado. La fusión echa chispas, ¡Naschy es Fu Manchú!, pero el negocio se concreta tarde y en el lugar equivocado.

A finales de los noventa, el director Álex de la Iglesia sorprende gratamente al comunicar su intención de rescatar los textos de Sax Rohmer en una superproducción que aspira en el siglo XXI a devolver al personaje al lugar de honor perdido en el cine de género mientras restaura maltre-

chas identidades. La vuelta de Fu Manchú, de la mano del artífice de *El día de la bestia* (1995) y flanqueado por el presupuesto adecuado para recrear las fascinantes imágenes proyectadas por el escritor inglés, promete espectaculares grabados, respetuosas reescrituras y una inteligente utilización/mutación freak de las principales señas de identidad del folletín *pulp*. Durante tres años el director bilbaíno busca localizaciones en Shanghai y Hong Kong, redacta infinidad de versiones del libreto con su colaborador Jorge Guerricaechevarría y el norteamericano David Newman, responsable de los guiones de *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, Arthur Penn, 1967) o *Superman* (*Superman*, Richard Donner, 1978), y ofrece el papel estelar a Robert De Niro o Dustin Hoffman. Finalmente, en julio de 2001, el cineasta renuncia a dirigir el largometraje por falta de acuerdo respecto al presupuesto final. El bilbaíno sueña con una fastuosa obra sostenida por un presupuesto de veinte millones de dólares. Por su lado, el productor Andrés Vicente Gómez se obstina en rodar con la mitad de dinero. Así, la hasta entonces fructífera asociación se rompe y el proyecto termina archivándose. Luego, las monumentales riquezas del sugestivo esquema arruinado autorizan al fan a fantasear con la que quizá podría haber sido una de las grandes piezas de la filmografía del villano amarillo.

Poco más. Hasta que en 2007, invitado por el gerifalte Bob Weinstein, que no por Tarantino & Rodríguez, el salvaje *outsider* Rob Zombie no le ofrece un cameo en *Werewolf Women of the S.S.*, Fu Manchú permanece oculto. Rearmado, enloquecido y más espeluznante que nunca, utilizando el rostro *cartoon* de Nicolas Cage, el megalómano se carcajea en plano frente a la audiencia prometiendo venganza. El Fu Manchú de Rob Zombie, puede que inconscientemente, augura un próximo y feroz retorno. La mirada chiflada de Cage, dirigida a los incrédulos, lanza la frase que capítulo tras capítulo Christopher Lee repetía en los sesenta: ¡El mundo volverá a saber de mí! **SPW**



The Fiendish Plot of Dr Fu Manchu (1980).

CELEBRANDO DIEZ AÑOS CON EL CINE FANTÁSTICO

SCIFIWORLD

FRIGHT NIGHTS

MOVIE SESSIONS

JACK TAYLOR
JIMMY SHAW
GERALDINE CHAPLIN
Y LA VOZ DE
PAUL NASCHY

+ COLOQUIO POSTERIOR CON EL DIRECTOR
VICTOR MATELLANO

Y ADEMÁS...

¡ZARPAZOS!
UN VIAJE POR EL SPANISH HORROR

EN FEBRERO 2015 EN LOS CINES HABITUALES

CONSULTA TODA LA INFORMACIÓN EN
WWW.SCIFIWORLD.ES/FRIGHTNIGHTS



CHARLIE'S FARM

ALGUNAS LEYENDAS SON SÓLO LEYENDAS, PERO A VECES, ESCONDEN UNA CRUEL REALIDAD QUE ES MEJOR NO DESVELAR

por Lorenzo Ricciardi | traducción Álvaro Pita

Charlie está vivo. Su violenta historia toma vida brutalmente cuando cuatro jóvenes tropiezan con una leyenda que se niega a morir.

Chris Sun pertenece a la nueva generación de directores de cine de terror australianos. Su primera experiencia como guionista, productor y director fue su debut *Come and Get Me*, en el 2010. Pero fue en 2012, con su segunda película, *Daddy's Little Girl*, que generó reacciones en la industria independiente australiana y sensación a nivel internacional: "Supuso una sensación increíble ponerme manos a la obra para mi tercer largometraje. He aprendido tanto en los últimos cuatro años... mi primer film, *Come and Get Me*, era de muy bajo presupuesto; la imagen es oscura en partes, con mal sonido, pero buenos efectos especiales. Mi segunda película, *Daddy's Little Girl*, resultó mucho más fácil de rodar, pues puse en práctica todo lo que había aprendido que no se debía hacer en CAGM. También, *Daddy's Little Girl* me enseñó cómo rodar drama y creación de personajes, lo que ha sido muy valioso para preparar y filmar *Charlie's Farm*", comenta Chris Sun.

Originalmente, esta tercera película se iba a rodar hace unos tres años, pero hubo unas tormentas realmente malas en el oeste y no pudieron filmar en el lugar donde inicialmente pretendían hacerlo, ya que estaba ane-

gado: "Escribí *Charlie's Farm* hace cuatro años. Siempre había deseado rodar un slasher australiano, como los grandes clásicos estadounidenses. Durante unos 30 años, los fans del terror de todo el mundo han disfrutado de *Viernes 13*, *La matanza de Texas* y *Halloween*. Sentía que era el turno de Australia para crear un slasher. Los fans han visto muchos otros intentos de cineastas por lograr un gran slasher sólido que compitiese con esos filmes icónicos, y han visto muchos intentos fallidos por el camino", opina el director. "Creo que los

verdaderos fans del slasher estarán orgullosos de situar *Charlie's Farm* ahí, con los grandes, en unos años. Por ahora Charlie es joven y sólo hay una película, pero con ayuda de Steve Boyle, uno de los artistas de efectos especiales más importantes, y nuestra forma original y única de matar a la gente en la pantalla, pienso que los fans no tardarán mucho en situar ahí Charlie. Además, los fans del terror son realmente los mejores cinéfilos del mundo y apreciarán un buen asesinato en la pantalla, y ahí es donde yo me especializo".



Chris Sun pertenece a la nueva generación de directores de cine de terror australianos



Esta es la historia: Jason y su mejor amigo, Donkey, trazan un plan para llevar a las chicas, Natasha y Melanie, a un viaje a la granja de Charlie para explorar la leyenda urbana de un psicópata, Charlie, cuyos padres fueron asesinados por una turba linchadora que acusaba a la pareja de hacer cosas terribles con los campistas. Donkey convence al fan del terror Jason de que su viaje será diferente de todo lo que han hecho en el pasado. En un pub en el que paran de camino, las chicas descubren a Jason y Donkey, cuando éste menciona la granja de Charlie a los pueblerinos. Descubren que el asunto es tabú entre la clientela. Al día siguiente, Jason, Natasha, Donkey y Melanie descubren la granja de los Wilson y, con descaro, entran en el corrompido terreno. La residencia principal está cerrada, llena de polvo, y no muestra signos de una ocupación humana reciente. Los chicos no encuentran evidencias del pasado sangriento de la granja, así que duermen de noche en la granja. No se dan cuenta de la presencia del enorme

Chris Sun creó un nuevo villano de culto con una forma amenazante, Charlie Wilson

Charlie, que los mira con una curiosidad mortal. Al siguiente día, Alyssa y Gordon, dos mochileros que también han ido a investigar el misterio de la granja de Charlie, se unen a los cuatro amigos. Tras desayunar, el grupo se agrupa por parejas para explorar los alrededores. Mientras exploran la propiedad para probar el mito, los seis viajeros encuentran a Charlie, que demuestra que algunas leyendas nunca mueren...

Todo esto trae a la memoria todos los *slasher* clásicos de los 80. La historia juega con muchas convenciones del cine de terror, con una retorcida dosis de locura en los flashbacks con el padre de Charlie, interpretado por Bill Moseley, y la madre, encarnada por una joven, pero extraordinariamente envejecida por el maquillaje,

Trudi Ross. Todo el reparto está formidable. Para esta su tercera película, Chris Sun deseaba algunos actores internacionales: "Fui al American Film Market con mi segundo film, y las dos preguntas más comunes de los distribuidores eran: "¿Quién está en tu película y cuál es el presupuesto?" Así que era importante para mí y los inversores de un pequeño presupuesto intentarlo y asegurar nombres que no sólo tuviesen el talento, sino también potencial comercial cuando llegase la hora de vender la película terminada. Escogí a Tara Reid porque me encantó su actuación en *The Devil's Pond*, y sentía que destacaba el talento de Tara para el horror y el drama. Kane Hodder es, como todos sabemos, más conocido por interpretar al increíble Jason Vorhees en *Viermes 13* y a Victor Crowley en las películas de *Hatchet*. En todo caso, quería que Kane interpretase al tipo bueno y que se tuviese que enfrentar al malo australiano", explicaba Chris Sun. "Simplemente, adoro a Bill Moseley, él ha interpretado a alguno de los mejores personajes de terror en su larga carrera, y lo quería para encarnar al padre de Charlie. Bill tiene una gran presencia, a los amantes del terror les encantará".

Chris Sun creó un nuevo villano de culto con una forma amenazante, Charlie Wilson, interpretado por Nathan Jones, con su mero tamaño y su presencia en pantalla. Una vez Charlie comienza su masacre, es un espectáculo para la vista. Tras ser sentenciado a dieciséis años por robos a mano armada, por lo que se convirtió en uno de los hombres más buscados de Australia, Nathan Jones comenzó una carrera de luchador profesional y en el 2004 participó en *Troya*: "Cuando escribí *Charlie's Farm*, siempre tuve a Nathan Jones en mente. Quería que fuese australiano y muy grande, y Nathan encajaba a la perfección en ambos requisitos. Steve Boyle y yo creamos su aspecto, y para nosotros resultaba muy importante que no tuviese el aspecto de *Las colinas tienen ojos* (cara torcida, etc). Deseábamos que pareciese que Charlie había estado viviendo fuera del in-





terior de Australia durante treinta años, agreste y costroso. Escogí esos ojos amarillos porque daban una apariencia realmente chula”, explicaba Chris Sun. “La otra parte que era importante para nosotros era cómo se vería a Charlie en las tomas de día. Tal como todos los fans sabéis, todos los grandes llevan máscaras (Myers, Voorhees and Leatherface). No quería esconder a Charlie tras una máscara: deseaba que los fans lo viesen en toda su Gloria y se impresionaran. La parte más dura de rodar a Charlie de día fue asegurarnos de que su maquillaje pareciera real y no como si llevase goma, y realmente creo que conseguimos esto a la perfección”.

Charlie's Farm no se contiene a la hora de mostrar violencia y crueldad en pantalla. Hay algunos momentos verdaderamente repulsivos y malsanos, con una violencia exagerada desde las primeras escenas. Allá donde la mayoría de directores de género luchan con los efectos prácticos, Chris sobresale añadiendo más valores de producción a sus proyectos, al recurrir a sus habilidades ganadoras del Óscar en los efectos especiales. No hay duda de que Chris se ha posicionado rápido como el maestro del terror en Australia: “El propósito del film era crear el primer villano verdaderamente icónico del slasher australiano, y mi enfoque siempre fue y siempre serán los efectos especiales. Todo el mundo se dirige hacia el CGI, pero amo los efectos prácticos y el poder que tienen cuando se ruedan correctamente: las reacciones del público a la matanza de Charlie es increíble y muestra que los efectos prácticos están muy vivos hoy día. Todos los efectos de **Charlie's Farm** son prácticos, no hay asesinatos digitales por todos lados. Sí tenemos dos o quizás tres salpicaduras de sangre de CGI. Tarantino una vez dijo, y me encanta, “si quisiera CGI, metería mi polla en una Nintendo”: sigo amando esa cita. Entiendo que el CGI supone una parte importante de rodar hoy día, y mi próximo film necesitará crear un jabalí digital, pero todas mis muertes y el jabalí principal seguirán siendo

“Charlie's Farm” no se contiene a la hora de mostrar violencia y crueldad en pantalla

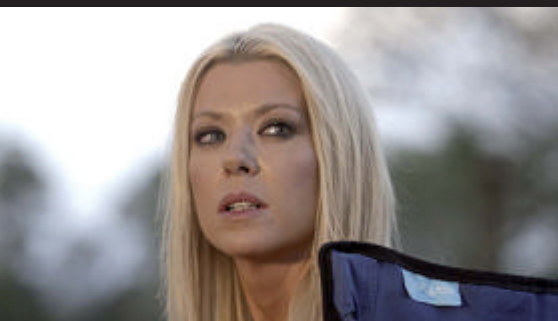
efectos prácticos. Cuanto menos tenga que usar el CGI, más feliz soy, y pienso que los fans lo apreciarán más también”. El director añade: “Steven Boyle es increíble, su atención al detalle de su trabajo no tiene parangón. Entre Steve y el equipo de SlaughterFX tenemos unos efectos especiales dementes. Parecerá que nuestra película ha costado diez millones de dólares”.

Todas las víctimas mueren tan brutalmente, los asesinatos son tan creativos, (como la muerte de Bill Moseley), muy inesperados y realmente muy bien hechos, como un puñetazo al estómago del espectador: “La verdad, resultaba muy fácil escribir, me encanta escribir escenas de asesinato. Es curioso, porque una vez que empiezo a escribir escenas de miedo o asesina-



tos, comienzo a pulsar violentamente el teclado como si estuviese frustrado mientras escribo. Me convierto en un asesino. Un hecho simpático sobre mi cuando escribo mis guiones de terror: no escucho heavy metal, realmente escucho country, por alguna razón cuanto más tranquila es la música más fácil me resulta escribir y llegar al gore que ves en la pantalla”. Chris Sun continúa explicando que “la mejor parte sobre los asesinatos inesperados es la reacción del público,





y recuerdo que cuando estábamos en el set, rodando esta escena, pensaba para mí: “Hemos clavado esta”. **Charlie's Farm** está diseñada para ser una historia de campamento, lo que significa que lo que has visto en la primera parte, nunca ha ocurrido de verdad. Esto significa que en la segunda parte verás más de Bill Moseley y su personaje, John Wilson, y lo verás volverse un poco más loco en cada film”.

El extenuante final es muy intenso y más o menos abierto. Desde el principio, cuando escribía **Charlie's Farm**, el director sabía que quería hacer una franquicia: “Con cada entrega, las muertes se vuelven más violentas y se revela más de la historia pasada de Charlie a los fans del slasher. Charlie siempre será interpretado por Nathan Jones, pero su aspecto “puede” variar de cinta a cinta, para denotar que el tiempo ha pasado entre cada una de las historias que se cuentan sobre Charlie y su granja”, explica Chris Sun.

En los últimos años han visto la luz bastantes buenos filmes en Australia. Lo que está ha-

“Charlie's Farm” no pretende ser nada más que lo que es: una película de terror directa

ciendo Chris Sun es mostrar a todos los cineastas independientes que se puede hacer, sin importar el presupuesto y sin apoyo de los órganos del gobierno que supuestamente deben ayudar a cineastas como él a salir y conseguir que sus proyectos se hagan: “En general, los directores australianos son la leche, pero hay una nueva generación de cineastas de terror que van a hacer temblar Hollywood. La parte más difícil para cualquier cineasta es generar atención y luego financiar su película, aunque los directores de terror no necesitan diez, veinte o treinta millones para hacer una película, simplemente damos un poco de talento caliente para matar, una gran historia y un montón de efectos y lo conseguiremos”.

Charlie's Farm está impregnada de clichés de las películas que han hecho al género tan rico a lo largo de las décadas. Chris Sun demuestra un genuino conocimiento de un género por el que obviamente siente pasión. Mientras que la estructura de la historia es suficientemente sólida, hay algunos agujeros narrativos, pero el resto es casi perfecto: la fotografía es muy rica en color y contiene un número sorprendente de magníficos planos del paisaje australiano, incluyendo bosques, lagos, cuevas; los efectos especiales están increíblemente logrados; el reparto supone un mecanismo perfectamente engrasado. **Charlie's Farm** es un *slasher* de los 80, pero también un buen balance entre comedia y humor negro, que se entrecruza con sustos inesperados y una violencia y un gore convincentes. Tiene la virtud de no tomarse a sí misma en serio: “La única película que debería ser tomada en serio es aquella basada en historias reales, los documentales, los dramas, etc. Me encanta cuando los lloricas se ofenden por un buen film de terror o una muerte en pantalla. Eso significa que lo hemos conseguido. Metí un montón de humor en **Charlie's Farm**, quería que mi público se embarcase en un viaje por la violencia, el shock, la intensidad, saltos y por supuesto el puro regocijo cada vez que Charlie mata a cada víctima. Creo que lo he logrado” concluía Chris Sun.

Charlie's Farm no pretende ser nada más que lo que es: una película de terror directa, llena de todos los regalos que uno esperaría ver en un *film* como este. Es lo que es ¡y es realmente increíble! La producción independiente, con un millón y medio de dólares de presupuesto, a veces presenta algunos fallos en la calidad de determinadas tomas, pero cuenta con buenos efectos especiales y un buen reparto, compuesto por veteranos actores estadounidenses, pesos pesados del terror y favoritos de los fans como Bill Moseley, Kane Hodder y Tara Reid (a pesar de que su papel esté alejado de los que habitualmente hace). **SPW**



2 0 1 5



35TH OPORTO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
FANTASPORTO
RIVOLI TEATRO MUNICIPAL
FEBRUARY 27TH TIL MARCH 7TH



EL PLANETA DE LOS SIMIOS

por José Abad

Renovación y restauración del imperio simio

Aunque el viaje de vuelta al planeta de los simios tardase veinticinco años en concretarse, la 20th Century Fox, consciente de tener una potencial mina de oro, acarició la idea del regreso desde mediados de los 80, la década que elevó a los altares la práctica de las secuelas a discreción. En 1988, en los mentideros hollywoodienses cundió la voz en torno a un hipotético sexto capítulo de la serie que habría respondido al título de *The Final Battle*; en realidad, una continuación de la historia narrada en el film de 1968. El elegido para desarrollar el proyecto habría sido el director Adam Rifkin, que soñaba con hacer una nueva versión de *Espartaco* (*Spartacus*, 1960) en un hipotético imperio simio. Para los papeles protagonistas, se barajaron los nombres de dos jóvenes estrellas en alza: Tom Cruise y Charlie Sheen. Y para las caracterizaciones de los simios se pusieron en contacto con Rick Baker, ya bregado en estas lides; en su currículum despuntan *King Kong* (1976), *Greystoke* (*Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes*, 1984) o *Gorilas en la niebla* (*Gorillas in the Mist*, 1988). La empresa se abortó antes siquiera de entrar en fase de preproducción.

A principios de los 90, la Fox hizo borrón y cuenta nueva y empezó a plantearse seriamente la realización de una nueva versión de la nueva novela de Pierre Boulle. James Cameron llegó a escribir un primer guión, que no prosperó por un quítame allá unos cuantos millones de dólares. En 1993, sonaron los nombres de Oliver Stone como director y de Arnold Schwarzenegger como protagonista. (El actor llegó a firmar el contrato en 1994 y no se apeó del tren hasta cuatro años después). Peter Jackson –el mejor candidato de los tres para contar una historia semejante– estuvo

entrando y saliendo del proyecto hasta que en 1998 se embarcó en la aventura de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, 2001-2003). A lo largo de estos años se barajaron y descartaron cineastas singulares y capaces como los hermanos Hughes o Sam Raimi, junto a otros tan poco atractivos como Phillip Noyce, Joel Schumacher, Chris Columbus, Michael Bay, Roland Emmerich o Robert Rodríguez. Con la entrada en liza de Tim Burton, las aguas se encauzaron y el deseo no tardó en hacerse realidad.

La cosa, sin embargo, no satisfizo a todos.

AQUEL PLANETA DESCONOCIDO

El Planeta de los simios (*Planet of the Apes*), estrenada finalmente el 27 de julio de 2001, fue una superproducción en toda regla con unos re-

curios muy, muy, muy superiores a los que tuvo Franklin J. Schaffner a su disposición treinta y tantos años antes. En estos casos, por desgracia, en contra cuanto dictaría la lógica, el incremento del capital no supone mayor libertad creativa. Seguramente sobran dólares para cuidar el producto en sus mínimos detalles pero, al mismo tiempo, se liman las asperezas de la historia a fin de llegar a un público lo más amplio posible. Los colaboradores habituales de Tim Burton hallaron el punto justo entre el pacto y la afirmación personal: Danny Elfman compuso una excelente partitura repleta de sugerentes percusiones –con algo de homenaje a Jerry Goldsmith– sin perder ese toque entre ominoso y festivo suyo, tan característico. El director artístico Rick Heinrichs diseñó un mundo de fá-



Rick Baker elaboró una fisionomía propia para cada personaje consiguiendo un realismo portentoso





bula harto atractivo, una ciudad simia construida hacia lo alto en vista de que sus habitantes no tienen mayores problemas para trepar o saltar grandes distancias. Burton quería que los simios caminaran a cuatro patas, treparan a los árboles, se olisquearan entre sí y chillaran como sus congéneres del reino animal. Rick Baker, al frente del departamento de maquillaje, elaboró una fisionomía propia para cada personaje consiguiendo un realismo portentoso. Por su parte, el director hizo lo posible por llevarse la película a su terreno, aunque quizás habría sido más interesante que él se hubiera atrevido a adentrarse por nuevos senderos y ensayar un registro distinto, obscuro, asfixiante, aciago.

Esta nueva versión apenas toma en consideración la novela original. Que el libro y el *film* compartan cierto tono delirante y burlón debe atribuirse exclusivamente al azar. El enfoque ya no es político o apocalíptico. Con el final de la Guerra Fría desapareció el miedo a que todo reventara por los cuatro costados, de modo que se optó por plantear cuestiones sociales, raciales y vagamente ecológicas. (De haberse rodado unos meses después, tras los atentados terroristas a las Torres Gemelas de septiembre de ese año, el tratamiento habría sido diferente). En este *Planeta de los simios*, los seres humanos hablan, están organizados en tribus, pero son consideradas criaturas inferiores. Los simios reconocen su inteligencia, pero les niegan conciencia, sustancia, espíritu; invaden y destrozan su hábitat natural, el bosque, les dan caza y comercian con ellos; son una raza sometida. En un momento memorable, el general Thade (Tim Roth) agarra violentamente al astronauta Leo Davidson (Mark Wahlberg) y le abre la boca para ver si tiene alma.

Estamos en el año 2029. En la estación espacial Oberón se adiestran simios en el manejo de pequeñas naves de reconocimiento para emplearlos

En este Planeta de los simios, los seres humanos hablan, están organizados en tribus, pero son consideradas criaturas inferiores

allá donde no quiera exponerse la vida de un ser humano. La película tiene algo de parque de atracciones, de tobogán, de tióvivo: no se da pausa al espectador y todo sucede deprisa. A los pocos minutos de iniciado el *film* se envía una nave tripulada por un chimpancé al interior de una tormenta electromagnética. Cuando se pierde contacto con él, contraviniendo las órdenes de sus superiores, Leo Davidson se adentra en el interior de la tormenta para rescatarlo: *"Jamás envíes a un mono a hacer el trabajo de un hombre"*, masculla. La tormenta resulta ser una especie de túnel del tiempo que lanza a Davidson varios miles de años adelante, a un planeta desconocido. (En esto coincide con la novela). Todo sucede deprisa, digo: Davidson se estrella con su nave en una selva y, nada más poner el pie en tierra, se ve en medio de la carcería de humanos, el momento icónico de la serie.

El héroe es atrapado y antes siquiera de ser encerrado se enfrenta a quienes serán sus máximos enemigos, el general Thade y el coronel Attar (Michael Clarke Duncan). Al poco de llegar a la ciudad conoce a su principal valedora, Ari (Helena Bonham Carter), una chimpancé defensora de los derechos de los humanos, que lo comprará a Limbo (Paul Giamatti), traficante de esclavos. Davidson escapa de sus captores a la cabeza de un grupo de humanos y emprenden el camino hacia Calima, la llamada Zona Prohibida. Lo acompañan, un poco por casualidad, un poco a la fuerza, Ari, su fiel sirviente Krull (Cary Hiroyuki-Tagawa), además de Limbo. En la Zona Prohibida, lo que los simios consideran las ruinas sagradas de su civiliza-





Charlton Heston y Tim Burton en el rodaje de "El planeta de los simios" (2001).



Rick Baker maquillando a David Warner.



ción, el lugar donde dios hizo a los suyos a su imagen y semejanza, resultan ser los restos herumbrosos de la estación Oberón. El nombre de Calima es un acróstico formado a partir de las sílabas no cubiertas por el polvo de un letrero donde leemos: *Caution Live Animals* [Precaución, animales sueltos)].

Hay un apunte cruel planteado sin un ápice de crueldad: la insensatez de Davidson fue el detonante de todo: la estación se estrelló en el planeta al intentar rescatarlo a él; los simios que estaban adiestrando, de inteligencia superior a la media, acabaron evolucionando. Fueron los humanos quienes trajeron a los primeros adanes y a las primeras evas a esta tierra. Todo sigue sucediendo deprisa, deprisa, deprisa. Davidson capitanea a un centenar de humanos en contra de las huestes del general Thade, lo vence, reconcilia a humanos y simios en un abrir y cerrar de ojos y regresa a casa a bordo de la nave de reconocimiento pilotada por el chimpancé extraviado, socorrido *deus ex machina* con el cual se cierra el bucle abierto. Davidson atraviesa la ya referida tormenta electromagnética y aterriza en una Tierra. Hay un chiste final con retransmisión en Washington, la estatua del general Thade ocupa el lugar del monumento a Abraham Lincoln en el *Lincoln Memorial*. Sirviéndose de algún atajo temporal, sus enemigos se le han adelantado. Se cuenta que el guión distribuido entre el equipo no incluía esta secuencia para salvaguardar la "sorpresa".

Durante la promoción del *film*, Burton insistió en que su película no era un *remake*, sino una variación del *film* original. Aunque así sea, porque así es, esto no lo exime de rendir cuentas. Tim Burton no se muestra especialmente afortunado en el dibujo de personajes ni en la creación de una atmósfera apropiada ni en el trazado de un desarrollo medianamente verosímil. El *film* no transmite desasosiego o extra-

El director Tim Burton da pequeños papeles a Linda Harrison y Charlton Heston

ñeza ante esa vulneración del orden establecido, y tampoco tiene ese punto de ordinaria locura que singulariza otros trabajos del director. Por el contrario, Burton elige el camino trillado del guiño cinéfilo, el brindis y la ocurrencia. Ahí van un puñado de ejemplos: El director da pequeños papeles a Linda Harrison y Charlton

Heston; a ella el de esclava en la jaula donde conducen a Davidson a la ciudad, a él el de Zaius! En esta ocasión, es el gorila Attar quien grita a Davidson que le quite sus sucias manos de encima, humano asqueroso. La expedición a la Zona Prohibida recuerda asimismo la incursión militar de *Regreso al planeta de los simios* (1970). Quien se preste al juego pasará un buen rato. Quien exige más a la ficción, por el contrario, se encontrará con un divertimento que no acaba de satisfacer las expectativas generadas. ¿Tanto para esto?

O CÉSAR O NADA

A pesar de los pesares, la película de Tim Burton fue el gran éxito de la temporada: 362 millones de dólares recaudados en el mercado mundial lo refrendan, por no hablar de los multimillonarios ingresos generados por el *merchandising* y los videojuegos puestos a la venta contemporáneamente. Aún así, el director rechazó la oferta de una secuela y, visto lo visto, hizo bien: "Antes me tiro por una ventana", dicen que dijo. De modo que la Fox se tomó un tiempo antes de dar el nuevo pistoletazo de salida a la franquicia. El enfoque sufrió un cambio radical. "Empecemos por el principio", se dijeron y, en vista de los resultados, también hicieron bien. *El origen del planeta de los simios* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011) es lo que se llama un *reboot*, un reinicio que narrará los sucesos previos a cuanto vimos en el *film* de 1968. En teoría, las precuelas deberían culminar con un futuro *remake* de este último. En *El origen del planeta de los simios* vemos el despegue de la nave *Icarus* a través de un noticiario televisivo y posteriormente, gracias a los titulares de un periódico, sabremos que la nave ha desaparecido en el espacio. No son meros guiños para los fans, sino los trazos que habrán de cerrar el círculo. El guión de Rick Jaffa y Amanda Silver





—a la sazón, coproductores del evento— se sirven de unas pocas, pero sustanciales ideas diseminadas en *Huida del planeta de los simios* y *La rebelión de los simios* (la epidemia, la insurrección simia) convenientemente adaptadas a un nuevo contexto socio-cultural. La cuasi extinción de la raza humana no será a causa de una hecatombe nuclear; el honor le cabe a una pandemia provocada por un virus manipulado en laboratorio.

De entrada, la historia se cimienta en un conflicto dramático no banal: el joven Will Rodman (James Franco) quiere hallar un remedio contra el Alzheimer para ayudar a su padre (John Lightow), en un avanzado estado de la enfermedad. Rodman trabaja para una empresa especializada en biotecnología, los laboratorios Gen-Sys, en donde desarrolla un nuevo fármaco, el ALZ-112; el joven obtiene un primer éxito importante con una chimpancé capturada en la selva: “Ojos Claros” reacciona favorablemente al tratamiento, y muestra asimismo un notable desarrollo de su capacidad cognitiva. No obstante, de manera inesperada, la chimpancé ataca a sus cuidadores y es abatida a disparos. Esta agresividad se atribuye a efectos secundarios del ALZ-112 y los laboratorios cancelan el proyecto. Rodman descubre que, en realidad, “Ojos Claros” había sido mamá a escondidas; la simia se limitaba a defender a su cría. Para evitar que sacrifiquen al pequeño, Rodman se lo lleva con él. Lo llama César. Y desde pequeño, demuestra una inteligencia excepcional; los beneficios del fármaco se han transmitido genéticamente.

A pesar de la presencia de alguno meramente decorativo, como la bella primatóloga Carolina (Freida Pinto) con quien Rodman mantiene el preceptivo romance, la película hace gala de un digno dibujo de personajes. Rodman es un tipo creíble, como también su padre o Steven Jacobs (David Oyelowo), el mandamás de los laborato-

“El origen del planeta de los simios” narra los sucesos previos a cuanto vimos en el film de 1968

rios Gen-Sys, que exige el máximo rendimiento económico a sus inversiones. La palma se la lleva César. César está construido a partir de la mímica facial y corporal, en fin, a partir de la interpretación del actor Andy Serkis gracias a la técnica de captura de movimiento (*motion capture*); se acabaron los aparatosos implantes

de látex que necesitaban horas de maquillaje para ser colocados. César es, en el primer tercio, un chimpancé vitalista y feliz, un niño superdotado que no da mayor importancia a su inteligencia. Conforme crece, César cambia el porte, el gesto, la actitud. Sus sentimientos son encontrados; ha comprendido su naturaleza anómala. Un accidente con un vecino lo lleva a ser encerrado en un centro regentado por John Landon (Brian Cox), donde recibe malos tratos tanto por parte de los cuidadores como de sus congéneres. Hasta ahora no había tenido ningún contacto con los de su especie.

A partir de aquí se hilvanan dos tramas paralelas en un suave, empero firme *crescendo*. Por un lado, la progresiva toma de conciencia de César, quien se sirve de diversas artimañas para erigirse en el líder de la manada; por otro, la investigación con un nuevo fármaco más agresivo, el ALZ-113, que acabará revelándose letal para los seres humanos, además de altamente contagioso. Rodman pierde el control del mismo: Jacobs empieza a producirlo en serie y a experimentarlo con primates sin calcular las consecuencias. Se sientan las bases de la tragedia: un empleado del laboratorio se infecta accidentalmente y se lleva consigo el virus. (Con esta denuncia, la serie recupera el registro comprometido presente en el *film* de Franklin J. Schaffner, ausente en el de Tim Burton). La primera trama se cierra con un espectacular clímax; la segunda con un sutil anticlímax. De una parte, los simios comandados por César huyen a través de San Francisco para alcanzar el bosque de secuoyas fuera de la ciudad; de otra, el contagio de la humanidad se sugiere y resume discreta y ejemplarmente en los minutos finales: un piloto de líneas aéreas infectado sube a un avión y, durante los títulos de crédito, vemos las trayectorias de los distintos vuelos intercontinentales que siembran la enfermedad a lo largo y ancho del orbe.









A pesar de su condición de película para todos los públicos, *El origen del planeta de los simios* no es un trabajo edulcorado a la manera de Spielberg. Al contrario, el director inglés Rupert Wyatt muestra una encomiable sobriedad narrativa e introduce brillantes soluciones de puesta en escena: véase, la lluvia de hojas bajo los árboles que anuncia la llegada de los simios saltando de rama en rama. No faltan los guiños cómplices, un peaje obligatorio para satisfacer a la cinefilia más superficial. Por suerte, están muy diluidos en un conjunto: la madre de César se llama “Ojos Claros”, el mismo apelativo con el cual la doctora Zira (Kim Hunter) se dirigía a Taylor (Charlton Heston); y un cuidador le grita a César: “*Quítame tu sucia pata de encima, mono asqueroso*”. Nada demasiado molesto. Rupert Wyatt firmó un trabajo singular, fuera de los estándares del *blockbuster* veraniego, y uno no acaba de comprender (o sí, rectifico: lo comprende perfectamente) por qué Rick Jaffa y Amanda Silver prescindieron de sus servicios, siendo sustituido por Matt Reeves en la segunda entrega.

La historia de *El amanecer del planeta de los simios* (*Dawn of the Planet of the Apes*, 2014) es más simple, aunque sigue apostando por la denuncia y el mensaje: diez años después, la llamada “gripe de los simios” ha diezmado drásticamente la población humana y colapsado nuestra civilización. Los simios se han adaptado estupendamente a las nuevas condiciones de vida y César gobierna su comunidad con rigor y vigor; ha impuesto una ley que se repite como un mantra: “*Un simio jamás mata a otro simio*”. (Una curiosidad: Andy Serkis dijo haberse inspirado en Nelson Mandela para interpretar a este nuevo César). En lo que queda de San Francisco, todo roído por la herrumbre y devorado por la maleza, se han refugiado unos centenares de

“El amanecer del planeta de los simios” es más simple, aunque sigue apostando por la denuncia

humanos inmunes al virus. Su intención es poner en funcionamiento una presa cercana a fin de abastecerse de electricidad, lo que lleva a un pequeño grupo a adentrarse en territorio simio. El choque, inevitable, no llega a mayores gracias a la intercesión de Malcolm (Jason Clarke), el humano bueno de la función. Para



equilibrar la balanza, entre los simios se alza Koba (Toby Kebbell), el simio malvado, un individuo víctima de los experimentos allá en los laboratorios Gen-Sys que guarda un odio visceral hacia los hombres. Resumiendo: Koba roba armas de fuego y dispara a César para hacer creer a los suyos que se trata de un ataque humano. Esto le permite erigirse en el nuevo líder. Su primera disposición: aniquilar a los refugiados de San Francisco.

La historia es más simple, he dicho, y más previsible, añado, aunque no carezca de interés. *El amanecer del planeta de los simios* es una propuesta más convencional, pero sigue siendo un producto inteligente gracias en buena medida a la dirección de Matt Reeves, que trabaja con una mayor fisicidad: el paisaje está dominado por una llovizna continua, barro perpetuo, suciedad por doquier. Reeves intenta no dejarse amedrentar por (ni apabullar al público con) los excepcionales medios de producción, pero no es tan exquisito como Rupert Wyatt en la dosificación del factor espectacular. Durante la primera mitad del *film*, apenas hay escenas de acción, pues el *film* en sí mismo es todo un espectáculo. (La película es visualmente deslumbrante). En la segunda mitad, en cambio, se desquita introduciendo una sucesión prácticamente ininterrumpida de momentos fuertes, coronada por el abracadabrante duelo final entre César y Koba, que acabará como todos esperábamos, dejando un puente tendido para la tercera entrega, cuyo estreno está previsto para el año próximo.

Para nuestros fines, lo más interesante de esta renovación y restauración de la serie es constatar el empeño puesto por la maquinaria hollywoodiense en librarse del influjo de la novela de Pierre Boulle y reivindicar, no sin cierta arrogancia, su propia capacidad para generar ficciones. **SFW**

Matt Reeves y Andy Serkis.





THE WALKING DEAD

ENTRE VIVOS Y MUERTOS

por Diego Matos y Rafael Ruiz-Dávila

Un hombre despierta en una habitación de hospital. Todo está en silencio. Ni un solo sonido. La máquina a la que está conectado yace muerta y sin vida. Se arranca la vía. Mira por la ventana y no ve nada. Da un par de titubeantes pasos que siguen a un traspies propio de quien ha permanecido mucho tiempo en cama y casi se ha olvidado de andar, y sale de la habitación. En los pasillos reina el silencio más absoluto. Todo está desierto.

No, no es el comienzo del film *28 días después*. Aunque se parece. Tampoco es una escena de la novela *Soy Leyenda*. Aunque tiene rasgos. Es una escena recurrente, que podemos verla en infinidad de películas, libros, videojuegos... y cómics, siempre con alguna variación pero, en esencia, prácticamente igual: un hombre solo que despierta en un mundo que es como el suyo salvo por la tétrica salvedad de que parece estar completamente vacío.

Nos encontramos con uno de las series de cómic más populares de los últimos años y el único cómic que se ha colado casi cada mes en el top 10 de ventas de comicbooks americanos fuera de las dos gigantescas majors y sus superhéroes: Marvel y DC Comics. ¿Su creador? Robert Kirkman que, desde el año 2003, escribe sin descanso esta epopeya de la humanidad por sobrevivir en un mundo contaminado por la plaga de moda, los zombies. Dibujada hasta el número 7 por Tony Moore y siendo sustituido éste por Charlie Adlar (que continúa hasta la fecha), *The Walking Dead* ("Los muertos vivos" en la

versión traducida en España) lleva siendo publicada en EE UU regularmente por IMAGE Comics, la editorial que en los 90 revolucionó el campo de los derechos de autor en el mundo de la historieta (con fundadores como Jim Lee, Marc Silvestri, Todd McFarlane o Rob Liefeld, entre otros), en un riguroso blanco y negro, algo extremadamente raro en el mercado actual norteamericano. La serie es una amalgama de todas las

películas, series, miniseries, novelas e historias de zombies que se han contado hasta la fecha, pero elevada a la enésima potencia. Un relato que, gracias al medio en el que se cuenta, evoluciona constantemente, sin miedo a agotarse, como no podría pasar en otros formatos, ya sea por las formas narrativas o por los recursos disponibles.

Si a fecha de escribir este texto, la serie de cómic cuenta ya con 136 entregas y goza de una salud espléndida, su versión televisiva no anda muy lejos. En 2009, y con Robert Kirkman a la cabeza, el canal AMC comenzó a emitir la adaptación homónima de este cómic. *The Walking Dead*, en la pequeña pantalla, presentaba grandes diferencias con respecto a la historia original, entre nuevos personajes, muertes, supervivencias, giros de la trama, personalidades, conflictos... se buscó llegar a un público más amplio que el de los fans de siempre; pero lejos de defraudar a los lectores, ambas historias, paralelas pero diferentes, no han hecho sino dar a los seguidores del género, de Kirkman y de sus personajes, dos universos distintos en los que disfrutar diferentes versiones de una misma historia.

Aunque, como mucha gente dice... ojalá estuviera Daryl en el cómic.

HISTORIA

La historia de los muertos: el principio

Cuando Rick Grimes despertó del coma todo había cambiado. *The Walking Dead* comienza cuando el protagonista despierta (y los lectores con él) en un hospital que parece desierto. Es-





taba en acto de servicio cuando le hirieron y ahora todo lo que daba por válido ha dejado de existir. El mundo en el que Rick despierta es diferente: los muertos caminan entre los vivos.

Rick es el conductor de la historia. Este ayudante del sheriff de un pueblo de Cynthiana (Kentucky) tomará la decisión de buscar a su familia y durante los primeros números se ve su periplo hasta reencontrarse con Lori y Carl, su mujer y su hijo. Cerca de su antigua casa conocerá a Morgia y a Duane Jones. Ellos le explicarán lo que ocurre gracias a la poca información (basada en la experiencia) que poseen, al tiempo que todos recuerdan los días pasados. De ahí, una vez recuperadas las fuerzas, decide arriesgarse a ir a Atlanta, ya que en esa ciudad vivían los padres de Lori. Parte para allá con el *look* tan icónico que le hizo "famoso": llevando su uniforme de policía, un saco de armas al hombro y su sombrero.



El grupo de Atlanta

La llegada del protagonista a Atlanta es muy evocadora. Simboliza la marcha de los antiguos cowboys hacia el ocaso al final de cualquier western. El ocaso aquí es la propia ciudad hacia la que llega Rick montado en un caballo, por una carretera desierta. Dejando detrás muchos kilómetros a las espaldas.



das. Rick se encuentra con un nuevo aliado, Glenn, que le ayudará a salir de una terrible situación repleta de caminantes en las calles. El chico le llevará al campamento donde se encontrará, por primera vez, con el resto de personajes principales de la trama (al menos en los primeros arcos argumentales, porque una de las máximas de Los



muertos vivos es que nadie está a salvo de morir... ¡y volver a la vida!): Andrea, Dale, Sophia... Y será allí donde aparezcan también Lori, Carl y Shane, su antiguo compañero, ahora amante de su esposa.

Con su unión al grupo dinamizará los cimientos y las relaciones que se habían forjado, alzándose como nuevo líder. Los demás le seguirán en sus decisiones, aunque muchas veces esas decisiones signifiquen pérdida de vidas humanas. El viaje en busca de refugio comienza y por el camino la caravana se cruzará con otros personajes de suma importancia como Tyreese. Juntos llegarán a la zona residencial de Wiltshire Estates, un rayo de esperanza frente a un futuro incierto... que no durará. La seguridad es más complicada de encontrar en este terrible mundo.

"Invadiendo" la granja

El siguiente gran hito en el camino será la granja de Hershel. Con el frío cada vez más duro y el invierno complicándose, el grupo de-





cide salir de caza, con fatídicas consecuencias. Tienen un accidente y Carl termina herido. Todo ello precipita la llegada a una granja cercana. Nuevos personajes se suman al reparto. Hershel deja claro desde el principio que permitirá que se queden allí sólo de manera temporal, así que el grupo de Atlanta no podrá acomodarse demasiado.

En este punto cabe destacar las distintas visiones de los humanos que viven en este universo, no todos ellos consideran iguales a los caminantes. La familia Greene cree que son gente enferma y que no hay que matarles, sino ponerles en cuarentena y esperar una cura. El drama no tardará en llegar. Kirkman parece decidido a seguir haciendo sufrir a sus personajes y lo hace con estilo. Los Greene se suman a las tramas; entre ellos destaca Maggie, quien vivirá un romance con Glenn.

La cárcel abandonada

Después de marcharse de la granja, los protagonistas encuen-

tran un nuevo lugar que les hará las veces de refugio: una prisión abandonada. A simple vista parece que habrá seguridad tras los barrotes. Tyreese y Rick entrarán a inspeccionar y descubrirán que el lugar no está abandonado del todo. Allí, en la cafetería, hay cuatro convictos. Con todo el grupo unido y aparentemente seguros, comienza un nuevo hilo argumental con el que el guionista pretende destacar que “el hombre es lobo para el hombre”. Entre las celdas ocurre algo terrible: un doble asesinato. Toca buscar al culpable... y todos son sospechosos, empezando por los presos.

Lo que más anhelas, en un mundo en el que los muertos caminan y los vivos ya no tienen nada que perder, puede ser algo sencillo: un hogar. Pero los peligros están fuera y están dentro. Estar a salvo cada vez es más complicado. En cambio, alguien nuevo entra en la serie y lo hace habiendo sobrevivido sola durante largo tiempo. Se trata de Mi-

chonne, la guerrera afroamericana de la catana (el personaje favorito del dibujante Charlie Adlard). Ella estará en relación directa con el villano principal: El Gobernador.

Los de Woodbury

The Walking Dead consigue llegar a su grado más épico cuando el camino del grupo principal se cruza con el de los habitantes de Woodbury, un pueblo a una milla de la prisión. Allí llegan Rick, Michonne y Glenn después de una expedición por las cercanías de su emplazamiento. Al conocer a Phillip, el instinto del protagonista le hace desconfiar. Y las consecuencias para los tres, tanto físicas (con amputaciones de por medio) como psicológicas (con violaciones y cruentas experiencias), serán terribles.

Dicen que la mejor defensa es un buen ataque. Con ayuda de gente del pueblo, Rick y los suyos vuelven a la prisión, pero esta triste vida continúa. Incluso en los momentos de calma antes de la tempestad, porque El Gobernador quiere ven-

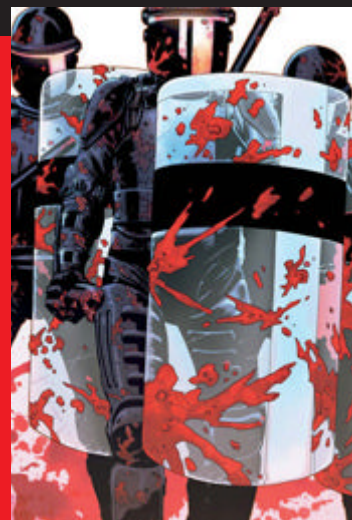
ganza y la cárcel para los suyos, así que atacará el lugar con todas sus fuerzas (y con un tanque).

Los personajes de Kirkman están creados para sufrir y no recibirán tregua. Con un buen montón de bajas en el plantel principal, los supervivientes vuelven a la carretera. Y las manadas de caminantes les siguen de cerca. Ellos permanecen aquí.

Zona Segura

Otro de los interesantes puntos de inflexión de la trama es la llegada del grupo (muy modificado desde el inicio) a una iglesia. Ya no son lo que eran, ahora Rick y los suyos tendrán que hacer frente a ellos mismos, casi sin fe, a lo que se han convertido. Han hecho muchas atrocidades para sobrevivir... y tendrán que seguir haciéndolas.

Al igual que ellos, el padre Gabriel no hizo lo correcto, dejó fuera de la iglesia a sus feligreses, ahora dejará entrar al grupo. Alguien les persigue, intentando





darles caza. El temor se apoderará de ellos, de nuevo, hasta que se enfrenten a los cazadores.

Vivir entre ellos, entre los muertos, a veces no es fácil. Volver a la civilización, menos aún. Estos personajes han llegado demasiado lejos, en todos los sentidos, como para jugar a la normalidad. Por eso cuando les acogen en Alejandría Zona Segura, una urbanización en apariencia preparada para todo, sospecharán. Allí tendrán que buscar una salida cuando crean que no la hay, se encontrarán, por fin, a ellos mismos y descubrirán que el mundo es más grande, conociendo otras comunidades.

Más gente, más problemas

La llegada de Paul Monroe, alias Jesús (el que posiblemente sea el tercer personaje más carismático de los creados por Kirkman), sirve como revulsivo. Él guía al grupo de Alejandría hacia otros grupos. Así, las posibilidades son mayores y los niveles de esperanza, también.

Pero no todo es benévolo. Estas comunidades están “protegidas” por unos moteros al mando de Negan que se autodenominan “Los Salvadores”. Este tipo sanguinario, egocéntrico y divertido, va cogiendo carisma número a número, dejando pequeño a El Gobernador. Las confrontaciones entre Rick y Negan, tanto físicas como verbales, aportan a la colección una fuerza especial. Ahora, con estos enemigos, tienen algo que temer y una estrategia que planificar de cara a lo que venga después.

La Gran Guerra

Todo apuntaba a una confrontación de grandes proporciones. La alianza de comunidades, con Grimes al frente, y con nuevos compañeros, como Ezekiel, el monarca de “El Reino”, que siempre va con su tigresa Shiva, contra Negan y sus salvadores desemboca en una guerra sin cuartel en un arco argumental más largo que los

otros. Con un desenlace inesperado y un sinfín de posibilidades en el horizonte.

A ritmo americano: lo que está por venir

Con 126 números publicados en España, tanto en los veintiún tomos habituales como en los cinco volúmenes de la edición integral de Planeta DeAgostini, aún queda mucha vida para la serie de Image. En Estados Unidos van por el número #136 y en el último arco, tanto Kirkman como Adlard recuperan la frescura del principio. Con “Los Susurradores”, un grupo capaz de utilizar máscaras hechas con piel de zombi, como nuevos enemigos, y un salto en el tiempo después de la guerra contra Negan.

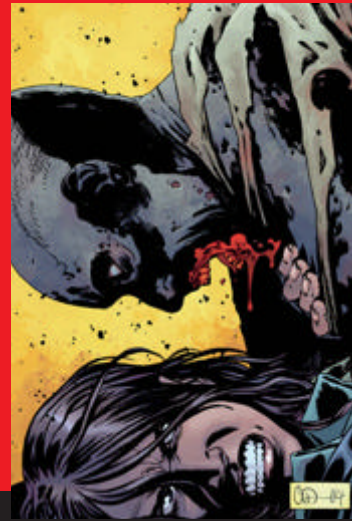
El mundo ha cambiado, pero el ser humano debe volver a levantar la sociedad. Sólo así podrá enfrentarse a las amenazas de los vivos, además de a los muertos. El guionista de Kentucky siente una profunda admiración por las historias de zombis de Romero y

esta serie regular continúa, con su particular no-vida, también fuera de las viñetas gracias a la fuerza de la ficción televisiva homónima que pronto comenzará la segunda mitad de su quinta temporada. Con independencia del medio en el que se disfrute de esta historia, el centro de todas las tramas está en los personajes.

GUÍA DE PERSONAJES

La lista de personajes de *The Walking Dead* es inmensa y nunca para de crecer, nunca dejan de aparecer nuevos personajes. Aunque también es cierto que éstos mueren con relativa facilidad, dando la impresión de que nadie es intocable en esta serie. Algo que hace que el lector no se espere nunca nada de lo que pueda pasar pues todo es posible. Aun así, haremos un esfuerzo y hablaremos de algunos personajes que, tanto en las páginas como en la pantalla, han sabido hacerse casi imprescindibles para la historia. Sobrevivan... o no:





Rick Grimes Héroe (o antihéroe) de la historia, este sheriff se despierta tras un coma en un mundo totalmente cambiado. Comienza con grandes convicciones sobre la ley, aunque su pensamiento se vuelve autocrático conforme avanza la trama.



Carl Hijo de Rick. Es un niño de 8 años dulce y bueno que se vuelve un superviviente. Es la prueba de cómo un mundo abocado al desastre cambiaría a los más jóvenes.



Lori Esposa de Rick, embarazada cuando él la encuentra, presumiblemente de su antiguo compañero y mejor amigo. Muere en el asalto a la cárcel abandonada que les sirve de refugio a los protagonistas.



Shane Ayudante de Rick en el pasado y su mejor amigo. Intenta asesinarlo tras su vuelta ya que está obsesionado con Lori.



Andrea Una de las chicas del campamento. Va con su hermana Amy y con Dale, un anciano que tiene una autocaravana. Es una gran francotiradora pero no puede salvar a su hermana.



Glenn Chico asiático que encuentra a Rick cuando éste anda perdido y hace que se reúna con su familia. Es el buscador / explorador experto del grupo y comienza una relación sentimental con Maggie.



Maggie Joven, valiente y decidida. Es hija de Hershel y pareja sentimental de Glenn.



Dale Anciano con una autocaravana que hace las veces de conciencia del grupo.



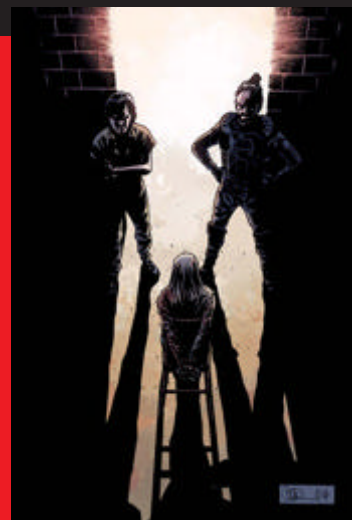
Hershel Si Dale es la conciencia del grupo, Hershel es la moral. Es padre de Maggie, propietario de la granja donde se resguarda el grupo y salva a Carl de un disparo que casi lo mata.



Michonne Misteriosa mujer negra armada con una katana y acompañada por dos zombies encadenados que le hacen invisible a los caminantes. Rápida, feroz y mortal no puede evitar ser apresada por el Gobernador donde resulta violada por el.



El Gobernador El "villano" más carismático de la serie. Se ha rodeado de gente y ha construido un campamento militarizado. Ofrece a los suyos protección, bienestar y diversión a costa de los de fuera. Mutila a Rick además de matar a varios miembros del elenco protagonista.





MONSTERLAND

E · L · M · U · N · D · O D · E · L K · A · I · J · U E · I · G · A

POR OCTAVIO LÓPEZ

VARAN THE UNBELIEVABLE

DAIKAIJŪ BARAN | 1958 | 87' | JPN | ISHIRO HONDA | TOHO COMPANY

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

INCREÍBLE LAGARTO VOLADOR Y SUBMARINO

En 1958 se estrenaba en Japón una nueva película de la sociedad original que había dado vida a Godzilla cuatro años atrás, y a Rodan el año anterior. Con Ishiro Honda dirigiendo, Tomoyuki Tanaka produciendo, Akira Ifukube componiendo y Eiji Tsuburaya encargado de los efectos especiales, la productora Toho presentaba a un monstruo llamado Varan. La película cuenta como, persiguiendo la aparición de unas singulares mariposas en una zona recóndita de Japón, dos entomólogos fallecen en las inmediaciones del río Kitakami, dejando tras de sí únicamente huellas de algo devastador. Una nueva expedición parte hacia el recóndito lugar, conocido como el Tíbet del Japón, para tratar de averiguar qué ha ocurrido. Entre sus integrantes se encuentran el también entomólogo Kenji Uozaki, así como la joven periodista y hermana de uno de los desaparecidos Yuriko Sinjo. A su llegada al emplazamiento, los habitantes de una aldea cercana les avisan que su presencia sólo servirá para encolerizar aún más a Baradagi, el dios del lugar al que culpan de las muertes. Los investigadores tratan de hacer ver a la población autóctona lo ridículo de esas supersticiones, pero todos quedan enmudecidos cuando de pronto una gigantesca criatura de aspecto reptiliano emerge de las aguas y aplasta la aldea. Las fuerzas militares se presentan posteriormente en la zona para detener a la bestia. Pero para asombro de todos, el monstruo no solo es inmune al armamento convencional, sino que despliega una membrana adosada a sus patas delanteras e inicia un vuelo hacia el océano. Cuando un barco es atacado cerca de las costas de Tokio, los militares comprenden que su destino final es la capital, e intentarán poner todos los medios a su alcance para frenar la furia de Varan.

A mediados de los cincuenta, el Kaiju Eiga había desembarcado de forma exitosa también en Estados Unidos, con *Godzilla: King of the Monsters*, la versión americanizada del original japonés usurpada por Raymond Burr, y también con *Rodan: Los Hijos del Volcán*, la colorida producción compuesta de nuevo por el célebre póker de artistas de Toho. Ante esta promesa en taquilla, la

compañía americana AB-PT Pictures, filial cinematográfica de la cadena ABC, propuso a Toho coproducir una nueva película monstruosa destinada al mercado estadounidense, tanto para ser emitida por televisión como para ser exhibida en cines. Toho accedió, y la maquinaria de ambas productoras se puso en marcha, anunciando AB-PT el nuevo proyecto como *Baran, Monster from the East*. Al igual que en la película de Rodan, la premisa para esta nueva historia partió de Ken Kuronuma, mientras que el recién llegado a Toho, Shinichi Sekizawa (que posteriormente se encargaría de la escritura de multitud de películas de Godzilla durante las siguientes dos décadas) se ocupó de la confección del guión. A causa de lo promovido por la empresa estadounidense la coproducción se afrontó como un telefilm, y por tanto como una entrega menos ambiciosa que las niponas de aquel momento, sin los habituales rostros de la plantilla actoral de la Toho y con una fotografía en blanco y negro, opuesta al camino en color ya iniciado con *Rodan: Los Hijos del Volcán* y con *The Mysterians*. Sin embargo, la historia de la producción de *Varan: The Unbelievable* fue tan cambiante como la propia naturaleza trífida del titán, puesto que de forma sorpresiva la compañía americana se retiró del proyecto, dejando a Toho en la estacada. Aun así, esta circunstancia no detuvo a la productora japonesa, que aun con un montaje para TV ya finalizado, decidió cambiar de planes con vistas a estrenar *Daikaiju Baran* comercialmente en Japón. Desechó el producto montado y lo re-estructuró para poder llevar a cabo un lanzamiento cinematográfico.

A nivel técnico, para configurar el diseño de Varan, Teizō Toshimitsu se ocupó del aspecto del rostro de la criatura, mientras que los hermanos Yasue y Kanju Yagi se encargaron del cuerpo. Posteriormente Eizo Kaima (que también poseía dotes culinarias, elaborando diversos manjares para el reducido grupo encargado de los efectos) y Keizo Murase fueron quienes dotaron al monstruo de su forma y textura final. Precisamente, Murase empleó la textura de la cáscara de los cacahuetes que tan en abundancia comía para im-

primirle esa superficie tan característica a la coraza de Varan. En cuanto a las espinas dorsales, Murase descubrió como recrearlas por casualidad. Tsuburaya le había pedido que las construyese de un material irrompible. Cuando estaba en un establecimiento buscando materiales que sirviesen para este propósito, vio al dependiente rociando la acera con una manguera, y comprendió entonces que había encontrado las espinas de la criatura. Buscó mangueras de este tipo según las medidas necesarias, transparentes, las cortó en diagonal, pintó e incluyó en la espalda de Varan. Y como había hecho y haría en multitud de ocasiones, Haruo Nakajima se enfundó en el interior del traje del monstruo de la película. Durante el rodaje de sus escenas, en concreto las ambientadas en el río o el océano, la máxima preocupación del equipo era evitar que Nakajima tragase agua, algo que ocurrió en más de una ocasión. Aunque el momento más crítico fue en la secuencia cercana al final, cuando un camión (abandonado en la narración por Kenji) estalla en pleno vientre de Varan. En realidad, la detonación de la maqueta fue tan considerable que hirió realmente a Nakajima. Finalizando a escala técnica, sólo se construyó un traje de la bestia de cuerpo entero, además de otro a mitad de tamaño para sus escenas de vuelo y una marioneta para los momentos en que engulle las bengalas de luz.

En el ámbito interpretativo, y aunque se puede detectar la fugaz presencia de Akihiko Hirata (el emblemático Dr. Serizawa de *Japón Bajo el Terror del Monstruo* y habitual de la saga de Godzilla) como se ha mencionado los papeles protagonistas recaen en actores no especialmente reconocidos. El papel protagonista de Kenji Uozaki recayó en Kōzō Nomura, quien no se prodigó mucho más aparte de apariciones secundarias en otras producciones. Lo mismo ocurre con la protagonista femenina, Ayumi Sonoda en el papel de la periodista Yuriko Sinjo. No obstante, se debe reseñar que su personaje se revela como un conato de aquellos que el director Honda desarrollaría en siguientes muestras de su cine fantástico. De hecho, su personalidad inde-



pendiente, activa tanto en la averiguación de los motivos de la muerte de su hermano como su actitud en gran parte de los eventos del filme contrasta con las anteriores muestras femeninas del género, más cercanas a roles sumisos y meros testigos de los protagonistas masculinos. Por último, se debe citar la presencia de Koreya Senda en el papel de Dr. Sugimoto, director, traductor y actor con intervenciones en *The H-Man* (Bijō to Ekitainingen, 1958) y *Battle In Outer Space* (Uchū Daisensō, 1959).

En cuanto a la propia narración, se pueden diferenciar dos partes en su metraje. La primera, más sugerente, es todo lo concerniente al viaje al inhóspito ecosistema de Varan y su descubrimiento. Es en estos pasajes donde, casi se diría que involuntariamente, Ishiro Honda deja aflorar a los ambientes selváticos y antediluvianos propios de King Kong (idem, 1933), también en blanco y negro. Hasta la ciénaga remite de forma instintiva de una producción a otra, debido en parte a la fotografía tan reseñable de Hajime Kozumi, que brilla en estos primeros minutos por encima del resto de la narración. De igual forma, el asedio y destrucción de la población a manos de la bestia protagonista detenta una sensación de gigantismo digna de mención, uno de tantos grandes momentos presentes en la película logrados gracias al talento del dios de los efectos especiales Eiji Tsuburaya. Desafortunadamente, en la segunda parte del *film*, justo después de que Varan sorprenda con su capacidad voladora, la película comienza a resentirse. Durante el resto de la historia, el espectador asiste a interminables intentos de las fuerzas armadas por detener a Varan, sin dejar un mínimo de avance narrativo y sin permitir a los protagonistas entrever algo de interés empático. A ello se añade la percepción de estar asistiendo a una versión “doméstica” de *Japón Bajo El Terror del Monstruo*, pero sin la carga catastrofista y el dilema moral de aquella. Entre estos elementos que reinciden podemos encontrar desde el poblado que vaticina y teme a la bestia, hasta el empleo de la última invención de gran poder detonante para acabar con el monstruo, sin olvidar la inclusión de planos

etéreos de destrucción urbana, procedentes de la citada película de 1954, para acompañar el clímax en el aeropuerto de Haneda.

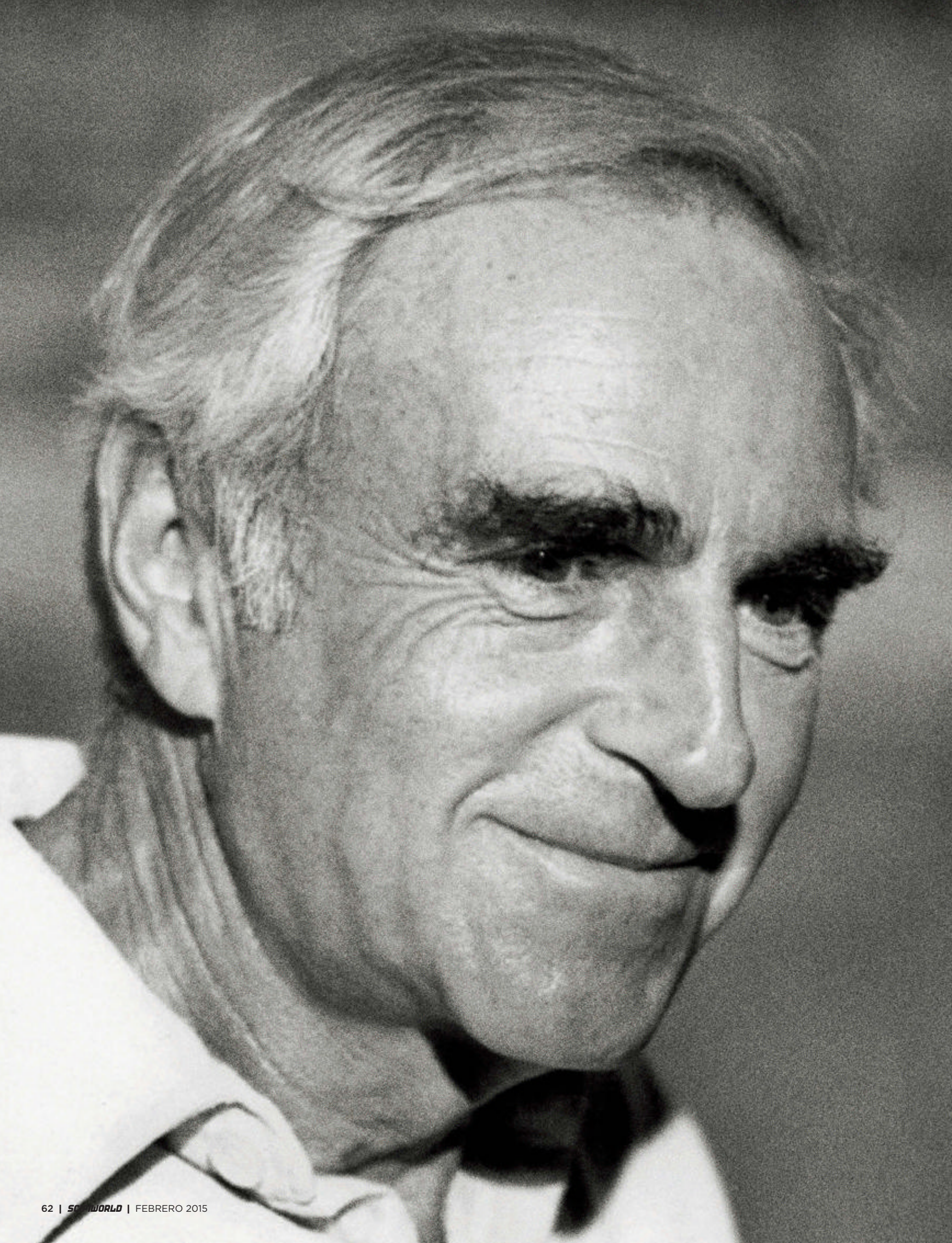
Por fortuna, y gracias al siempre rutilante Akira Ifukube, el aspecto musical es lo más destacable de la película. El maestro compuso varias piezas en un primer momento cuando la película iba a ser una coproducción de menor calibre, pero cuando esto se canceló y se propuso un estreno cinematográfico en Japón, regresó a sus creaciones y las amplificó todavía más, consiguiendo alardes rítmicos tan prodigiosos como el triste cántico final o las marchas navales. Resulta llamativo y provisto de cierto humor negro la forma abrupta de terminar el fervor de una de estas marchas, con Varan cortando la música a la vez que destruye uno de los aviones que le atacan. Por otro lado, una gran variedad de temas que Ifukube compuso para la presente película fueron desarrollados posteriormente en otras producciones. Por ejemplo, el tema principal concluyó en *Ghidorah, el Dragón de Tres Cabezas* (San Daikaijū: Chikyū Saidai no Kessen, 1964), y la marcha militar, en *Battle In Outer Space*.

La película se estrenó el 14 de Octubre en 1958 en Japón, y a pesar de su malogrado inicio estadounidense, alcanzó las costas americanas el 7 de Diciembre de 1962 en una versión totalmente irreconocible. Totalmente cercenada en su metraje, prácticamente sólo se emplearon tomas de efectos especiales de Varan, eliminándose tanto su facultad de volar como la mayoría de la partitura de Ifukube, siendo reemplazada por las composiciones de Albert Glasser para *El Asombroso Hombre Creciente* (The Amazing Colossal Man, 1957) y *Teenage Cave Man* (idem, 1958). Producida por Crown International Pictures, se filmaron nuevas escenas con actores americanos, escritas por Sid Harris y dirigidas por Jerry Baerwitz, narrando otra historia bastante diferente y reducida a 70 minutos frente a los 87 de la cinta original. Aquí, repitiendo el recurso empleado por Raymond Burr en la versión americana del primer Godzilla, la voz en *off* del comandante James Bralley (interpretado por Myron Healy) cuenta cómo mientras el militar realiza unos ex-

perimentos desalinizadores en un lago de un islote japonés, despierta a “Obake” (el anteriormente llamado Varan). La mutada narración, a pesar de intentar un casamiento entre el metraje japonés y lo expresamente rodado, decae una obra excesivamente artificial debido a su condición intrínseca y en definitiva aún más vacua que la primordial *Daikaijū Baran* a la que canibaliza.

Dentro la filmografía de Ishiro Honda, la última película de monstruos en blanco y negro del director ha quedado como una muestra menor de su cine bestial, también una película normalmente olvidada a la hora de relacionar las diferentes kaiju eiga. La posterior carrera de este el más fiero representante de la especie prehistórica Varanopode no corrió mejor fortuna. Se reservó una aparición fugaz, motivada por el traje deteriorado, en la celebración kaiju de *Invasión Extraterrestre* (Kaijū Sōshingeki, 1968) y donde se revela el color ocre con el que fue concebido. Poco después, en 1971 iba a participar en la nueva entrega de Godzilla que iba a titularse *The Return of King Ghidorah*, junto a Rodan, pero ambos fueron reemplazados por Angirus para abaratar costes, en lo que acabó llamándose *Gallien, el Monstruo de las Galaxias Ataca La Tierra* (Chikyū Kogeki Meirei Gojira tai Gaigan, 1975). Algo muy similar le ocurrió a la bestia en *Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack* (Gojira, Mosura, Kingu Gidora: Daikaijū Sōkōgeki, 2001), formando parte del primer esbozo escrito por Shushuke Kaneko. Pero fue sustituido finalmente por Mothra a causa de la mayor fama del lepidóptero. El último avistamiento del reptil fue en *Godzilla: Final Wars* (Gojira: Fainaru Wōzu, 2004), donde se emplearon unos segundos de la película de 1958 en el prólogo para relatar la historia de las diferentes criaturas que han asolado la tierra en los últimos cincuenta años.

Y el mes que viene: ¡El Rey de los Monstruos ha regresado! ¡Un engendro alienígena quiere devorarlo y asimilarlo! ¡Regresa en el siguiente número de Scifiworld a Monsterland para descubrir cómo Godzilla reapareció tras su supuesta muerte japonesa en 1999 con *Godzilla 2000: Millennium!* **sfw**





MAESTROS DEL FANTÁSTICO

RICHARD FLEISCHER

Un fantástico elegante, perdurable e involuntario

por Joaquín Torán

Hace dos números, os hablábamos de Mario Bava, un director de gran personalidad artística que trabajó en unas paupérrimas condiciones, idóneas para el abono de su fértil imaginación y para el encumbramiento de su inapelable saber técnico. Bava se convirtió, en su tiempo, en uno de los directores más demandados de su absurda industria y también en uno de los más respetados. Richard Fleischer, su sucesor en esta sección, carece de la capacidad de sugerencia y de la fantasía del italiano pero fue, como él, un superviviente. Estuvo activo durante casi cuarenta años en el despótico, implacable y liante entramado de grandes estudios del cine estadounidense. En sus dos mejores décadas como profesional, las de los años cincuenta y sesenta, legó al séptimo arte títulos verdaderamente memorables, algunos genuinamente fantásticos. Los setenta correspondieron a su etapa de maduración, con proyectos más reflexivos y humanistas. Por último, en los ochenta firmaba su declive con películas cada vez más infames. Repasar la filmografía de Richard Fleischer es, ya lo advertimos, recordar un tipo de cine actualmente imposible, plagado de films nacidos para perdurar. Si el lector asume el reto, le invitamos a acompañarnos en este viaje alucinante por las glorias y miserias de un director, y un mundo, ejemplar.

Richard Fleischer vio la luz el 8 de diciembre de 1916 en Brooklyn, Nueva York, el mismo lugar en el que casi diez años antes (faltaron veinte días para redondear la diferencia entre ambos), había nacido su hermana mayor Ruth, futura actriz y escritora. Los hermanos son hijos de Ethel "Essie" Goldstein y de Max Fleischer, una pareja de inmigrantes europeos y judíos que se conocían de toda la vida. Max, oriundo de

Cracovia, donde había nacido en 1883, se había trasladado con su familia a Nueva York cuando tenía tan sólo cuatro años. Los abuelos Fleischer participaron en el éxodo masivo a una tierra prometida desde una Europa inestable y sin grandes esperanzas. El patriarca William, un sastre pobre, se las ingenió para que sus vástagos gozaran de un futuro digno. Max, segundo de sus seis hijos, se formará en la Cooper Union, centro de gran fama por sus disciplinas artísticas. Tras ejercer de chico de los recados en un periódico, encuentra su vocación en la caricatura y el dibujo.

EL HOMBRE QUE LE PLANTÓ CARA A WALT DISNEY

Como se habrá sospechado, Max va a ser un personaje importante. No sólo para la vida de su hijo sino también para la propia historia del cine, medio en el que empezará a trabajar hacia finales de la primera década del pasado siglo, tras un periodo de audaz experimentación previa. Max Fleischer no va a ser un "Arquímedes pitagórico del siglo XX", como sí lo era Eugenio Bava, pues a ambos les va a separar el destino y su propia suerte personal. Si Eugenio era un manitas y un portento creativo, un consumado orfebre de la técnica cinematográfica, para la que aportaría algunos ingenios prácticos, que jamás excedió los límites de su modestia y del trabajo cotidiano, Max le iba a la zaga en un país donde las oportunidades no eran quimeras para los talentos afilados. No en vano, aludimos ni más ni menos al hombre que durante años plantó cara e hizo feroz competencia al mismísimo Walt Disney. La victoria final en esta pugna se decantó del lado del creador de Mickey Mouse, pero durante bastante tiempo los contemporáneos de los dos artistas no vieron tan claro este desenlace.



20.000 leguas de viaje submarino (1954)

La lista de logros de Max Fleischer en el cine de animación es impresionante: fue, por ejemplo, pionero en la utilización de la plastilina como recurso animado (en *Modeling*, de 1919, historia corta protagonizada por Koko el payaso, algo así como una especie de mascota del dibujante). Patentó el rotoscopio, máquina que le permitiría mezclar imágenes reales con animación. El rotoscopio supuso una revolución técnica de primera magnitud; el mérito de Max, y de su hermano Dave, con quien compartiría oficio y licencias, se agiganta al conocerse la fecha de la embrionaria incursión de la máquina en el celuloide: 1914 (1915 si atendemos únicamente a la concesión del permiso de patente). Max y Dave, concebirían además a Betty Boop, un mito sensual por derecho propio del cine que el “Código Hays”, infausta censura encubierta surgida al albur de la paranoia anticomunista, restaría empaque y rebajaría glamour. Obtendrían de E.C.Segar, su creador, los derechos de Popeye, a quien convertirían en una megaestrella animada capaz de hacer sombra y de poner en muy serios aprietos a Mickey Mouse. Fueron los primeros en realizar una ambiciosa serie sobre Superman: el episodio piloto costó la friolera de 100.000 dólares, una auténtica barbaridad para su época, y llegó a estar nominado al Óscar. Pero sin duda, y a pesar de que todos estos logros son de por sí apabullantes, la dupla creativa destacaría por la introducción del sonido, de la voz, en la animación. Sintióndolo mucho por Walt Disney, que se arroja el mérito de la novedad (por su *Steamboat Willie*), Max y Dave Fleischer consiguieron que un dibujo hablara por primera vez en 1924. Cuatro años antes de lo que a buena parte de la historiografía cinematográfica, y a casi la totalidad de los aficionados al cine con conocimientos y memoria, hizo creer el “mago” de los dibujos animados.

Para conseguir esta gesta, los hermanos Fleischer se sirvieron de un invento de Lee De Forest aparecido en 1923, el Phonofilm. De Forest, fértil creador al que se le atribuyen más de 300 inventos, había exhibido en salas independientes de Nueva York 18 cortos con sonido sincró-

“Veinte mil leguas de viaje submarino” es claramente un producto para todos los públicos

nico. Eran pequeñas demostraciones que contaban con cantantes de ópera, de vodevil⁽¹⁾, y con todo tipo de números musicales, un poco al estilo de las películas de Georges Méliès con las que éste pretendía demostrar los inabarcables límites del séptimo arte. Su reducida duración fue la causa de que no tuvieran mucho éxito, si bien llamaron la atención de algunos empresarios o artistas con visión de futuro, como Max y Dave. Aunque nadie duda de que *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927), fue la primera cinta hablada de la historia del cine, resulta un acto de justicia debida imputarle a De Forest la primacía de haber introducido el sonido en el medio y, con ese simple y crucial acto, haber sepultado una época (y un mundo).

A pesar de todas estas innovaciones, el estudio de los Fleischer, activo desde 1921, fue ab-

sorbido por Paramount. Los agudos dibujantes se fueron al paro; la macroproductora no tenía sitio para ellos en su organigrama industrial, obsesionada con la imitación de los parámetros marcados por Disney. Por esa razón, tuvieron que regresar a sus orígenes, a los estudios Bray, predominantes durante el periodo de la Primera Guerra Mundial, y en franca decadencia desde la introducción del sonoro. Su propio modelo industrial era difícilmente sostenible, con productos imaginativos pero pobres de recursos aunque muy eficaces. Los estudios Bray suponían una oportunidad para gentes como Max Fleischer, lejos de la edad de jubilación en 1942, y por tanto con ganas de seguir dirigiendo. La melancólica experiencia no pareció durar mucho. Max se vio abocado a una errática carrera que pudo haber caído en bancarota de no haber sido por los derechos derivados de sus obras y de su famosa patente. Al morir, en su casa de Los Ángeles, en 1972, los periódicos referirán un dato sorprendente, que pone de manifiesto el sentido del humor del artista, del que también haría gala el hijo: la piscina de la mansión tenía la forma de la silueta de Mickey Mouse. Si no puedes vencer a tu rival, parece ser que se dijo Fleischer padre, báñate en él.

LA PARADÓJICA ELECCIÓN DE WALT DISNEY

En paralelo al declinar de la trayectoria del padre se produce la eclosión de la de Richard. El muchacho quiso seguir los pasos paternos, por lo que se aprestó a estudiar interpretación en Yale, en detrimento de la especialidad de medicina, rama psiquiatría, que había comenzado, sin ninguna convicción, en la también prestigiosa Brown University. A comienzos de los 40, tras varias incursiones teatrales, entra en la nómina de los estudios RKO, para los que llegaría a dirigir nueve películas. Su debut es muy curioso visto desde nuestra perspectiva actual: empezó dirigiendo unos cortos de apenas diez minutos de duración, realizados con fragmentos de películas en blanco y negro, algunas bastante famosas en su momento, a las que imprimía ex-



(1) Una de las estrellas de que se sirvió De Forest para sus demostraciones fue la folclórica Concha Piquer. De hecho, la pieza que protagoniza lleva su nombre, *Conchita Piquer* (1923).



Viaje alucinante (1966)



trañas velocidades para darles sentido burlesco y a las que introducía comentarios jocosos para divertir a la audiencia. Eran un antecedente prehistórico de los modernos programas de zapping. Estos breves monstruos de Frankenstein cinematográficos fueron conocidos como *Flicker Flashbacks*. Cinco años, de 1943 a 1948, dedicaría a estas rarezas, que recuerdan a lo que muchos años después haría Joe Dante (¿quizás como emulación?) en su primer largometraje, el documental *The Movie Orgy* (1968), formado por diversos clips. Las siete partes de *Flicker Flashbacks* se pagaron a cien dólares la semana. Fleischer no se hizo rico pero indudablemente aprendió mucho sobre montaje.

En 1946 saca adelante *Child of Divorce*, su primer *film*, un producto familiar (en este caso sinónimo de atrocidad) con la actriz infantil Sharyn Moffett. Un año después, ganará el único Óscar de su carrera, por un documental que produce pero no rueda: *Design for Death*, un repaso de la historia de Japón que pretende dar explicación a su cerval militarismo y al ataque a Pearl Harbor. En los siete años siguientes pone en pie catorce películas baratas, con estrellas de segunda fila. No son en absoluto malas películas en líneas generales: le servirán de tarjeta de presentación de un estilo ágil y directo que ya no abandonará nunca. Gracias a ellas recibe su primer gran encargo, la adaptación de *Veinte mil leguas de viaje submarino*, la novela de Jules Verne publicada en 1869.

El encargo no deja de ser irónico, casi paródico. Walt Disney es su productor ejecutivo: la película está llamada a ser el pistoletazo de salida de su productora Buena Vista. A Disney le gusta mucho la novela de Verne. Ha estado a punto de convertirla en película animada, pero miembros de su equipo a los que valora, como Harper Goff (responsable de los decorados de *Casablanca* [ídem, Michael Curtiz, 1942], entre otros títulos), le han disuadido del plan, haciéndole ver las enormes potencialidades que tendría como “live action feature”, es decir como película de “acción real”. Convencido de que *Veinte mil leguas de viaje submarino* no será

Elegante, como todas las películas de Fleischer, “Viaje alucinante” se resiente bastante del paso del tiempo

su próximo proyecto de animación, empieza a peinar el mercado cinematográfico en busca de un director. Durante el casting recibe buenos informes de Richard Fleischer: está bregado en filmes familiares y sabe rodar escenas de acción, justo las dos exigencias que demanda Disney. Cuando le llega la propuesta, y Fleischer hijo se entera de quién está detrás, se presenta en el despacho del productor para preguntarle si sabe a quién está contratando. Disney, con una sonrisa y amabilidad, se reafirma en su decisión. Richard le manda entonces saludos del viejo Max, quien le había dado su bendición previa, y sus respetos por haber sabido elegir a un director tan bueno. Bajo el auspicio de este simpático toque de humor, inevitable entre caballeros y antiguos rivales, nace el *film*, una auténtica maravilla. No es fantástico pero debe ser

reivindicado ante cualquier espectador que realmente se tenga por amante del cine.

Veinte mil leguas de viaje submarino (20,000 Leagues Under the Sea) es claramente un producto para todos los públicos, plagado de aventuras y de chascarrillos divertidos e inteligentes. A pesar de que ya tiene sobre sus espaldas más de sesenta años, se mantiene tan lozano como el día de su estreno. Ya quisieran muchas cintas familiares contemporáneas, caracterizadas por la estupidez y la zafiedad, llegar a parecerse siquiera en sus créditos. Porque todo en esta película respira gran calidad y contiene un gigantesco cuidado, en sus planos y en su extraordinaria puesta en escena.

De la ambición del proyecto, uno de los mejores (no animados) que hiciera jamás la Disney, da cuenta el fabuloso reparto: el protagonista principal es un Kirk Douglas en los inicios de su rutilante filmografía, empeñado en construir una imagen de macho y de hombre de acción a la que se ajusta como un guante el personaje del arponero Ned Land. Douglas actúa con una sonrisa contagiosa que es reflejo de su felicísimo estado de ánimo durante el rodaje. Aunque histrión a veces, es el responsable de la alegría que desprende por cada poro una película ciertamente vitalista, a pesar de su ligero trasfondo misántropo. Al futuro gran productor⁽²⁾ le acompaña Peter Lorre, encantado porque su tradicional papel de monstruo fuera ejercido por un kraken colosal y a él se le ofreciera el rol de abnegado ayudante del profesor Aronnax, interpretado por un Paul Lukas correcto pero sabedor de que su buena carrera se encuentra en el ocaso (tan consciente es de este hecho inevitable que será el único que no participará de las bromas y el buen humor general que presida el rodaje, quizás abochornado por ser incapaz de recordar sus frases). Pero si hay un nombre con mayúsculas en los créditos, es quien los encabeza: el inglés James Mason. Su caracterización de capitán Nemo es memorable. Mason fue elegido por su prestancia y porte por delante de Gregory Peck, la primera opción sondeada por Disney. Su elección es un acierto mayúsculo. Su mirada per-



(2) Y amigo de Fleischer, con el que participará en varias películas más, como la fabulosa y épica –en sentido epopéyico– Los vikingos (The Vikings, 1958)



Terror ciego (1971)

Fleischer muestra en la década de los setenta un interés evidente por el suspense y el thriller

didada, sus gestos contenidos, hablan más de su compleja lucha interna –a no confundir con una fácil locura– que los diálogos que le destina el guión, a pesar de tener sentencias como éstas: “Aquí reina la paz. El mar lo es todo. Sólo aquí, en el fondo del océano, hay verdadera independencia. Aquí soy libre”. O de sostener con Aronnax un intercambio de pareceres tal que así: “¿Conoce el significado del amor, profesor? –Creo que sí– Lo que no alcanza a comprender es el poder del odio. –Lo compadezco. Es un amargo sustituto.” Nemo es un asesino y seguramente sea también un hipócrita que “no tolera ni un poco de fe en la humanidad” (Aronnax); hoy sería tildeado sin duda de terrorista. Pero gracias en buena parte a Mason, el espectador no puede evitar alinearse con su causa. Nemo enternece. Más que compasión induce tristeza.

Richard Fleischer dio lo mejor de sí mismo en esta película, en la que logró algún que otro hito. Por ejemplo, consigue rodar sin producir cargadas escenas de luchas múltiples, un “debe” de futuras obras (el culmen de ese defecto será *El guerrero rojo*, de la que hablaremos en el colofón de este artículo). También encadena aciertos en la planificación de las tomas. *Veinte mil leguas...* se ve con esa boca abierta que sólo son capaces de provocar las maravillas. Al estar rodada en Cinemascope, las imágenes subacuáticas alcanzan una gran credibilidad y son impresionantes para una película de 1954. El diseño del Nautilus es primoroso. Los efectos especiales, cuando todavía se hacían sin incurrir en tentación ridículas de pantallas verdes, ganaron uno de los más merecidos Óscar que recuerda la categoría. Además, ésta libre y muy afortunada versión del pez-ño de Verne, goza de momentos fascinantes. La lucha con el kraken, antes aludida, es su catarsis, pero hay muchos más: la enfervorecida tonada de Nemo en su órgano, con la que anticipa una

catástrofe; el hundimiento de un pecio por la acción terrorista del capitán o el desembarco en una isla habitada por caníbales, son patrimonio indudable de un cine –repetimos– inimitable.

VIAJE ALUCINANTE Y TERROR CIEGO

Pasan doce años. Fleischer se asienta en una industria que nunca terminará de considerarle una gran estrella: salvo *Los vikingos*, las películas que rueda con sobrada elegancia no tienen el cuajo suficiente para hacerle descollar entre sus colegas de profesión. *Viaje alucinante* (*Fantastic Voyage*, 1966) no es una excepción a la regla.

Hay un equívoco bastante común que afecta a esta película: se cree, de manera ampliamente extendida, que el film adaptó una novela de Isaac Asimov, salida el mismo año. No es exacto: fue el gran maestro quien adaptó la película y la hizo novela. La editorial Bantam Books había comprado los derechos del guión, escrito por Otto Klement y el escritor de ciencia-ficción Jerome Bixby (Jay Lewis Bixby en los créditos), y encomendó a Asimov la tarea de novelizarlo. El maestro se indignó por la cantidad de incorrecciones que presentaba y logró permiso para arreglarlas. La película de Fleischer tenía que haber sido estrenada cuando se publicara el libro, pero sucedió al revés: Asimov redactaba a un ritmo rapidísimo y, como el rodaje sufrió numerosos retrasos, al final su texto terminó publicándose seis meses antes de que la cinta llegara a las salas. El lector podría proponerse el reto de comparar novela y película para buscar diferencias. Las hay a puñados. Para empezar, en la calidad.

Si la novela es amena y todavía hoy se lee con deleite, la película es recordada con entusiasmo en un primer visionado para decepcionar en los sucesivos. Posee una estética muy atractiva y unos efectos especiales que mantienen bien el tipo (a pesar de algún que otro fondo negro sobre el que gravitan palpitantes lucecitas de colores). A diferencia de *Veinte mil leguas de viaje submarino*, los personajes principales son planos, carecen de interés, además de ser increíbles. El mejor ejemplo es el doctor Mi-

chaels, interpretado por Donald Pleasence. El británico, por lo general sobresaliente, se ahoga en su papel. Su hastío es evidente. Michaels no termina de tener una personalidad marcada, es constantemente cuestionado sin que parezca importarle, a pesar de ser el jefe de la expedición científica que recorre el cuerpo humano, y muestra la resignación exasperante de un cenizo o de un cobarde. Su verdadera naturaleza aflora al final, aunque el espectador le ha visto venir muchísimos minutos antes sin que trasciendan lo más mínimo ni sus motivaciones ni sus actos. Con el resto del plantel pasa igual: desde el protagonista, Grant (un inexpresivo Stephen Boyd) pasando por el neurocirujano Duval (Arthur Kennedy) o su acompañante, la escultural Cora Peterson (Raquel Welsch), nadie se salva de la grisura más mediocre.

El argumento podría sostenerse si sus guionistas hubieran puesto en él más chicha y fuego. Por desgracia, el interés que despierta la premisa inicial se apaga conforme avanza el viaje, que es más narcotizante que alucinante. Un equipo de cinco personas es miniaturizado en una base militar para llevar a cabo la delicada misión de salvar a un científico que ha pasado el Telón de Acero y ha sido víctima de un atentado. Una hemorragia cerebral puede matarle y hacer que Estados Unidos no consiga jamás la vanguardia en el campo de la miniaturización, de la que este científico, Beres, es autoridad mundial. La misión entraña riesgos, claro. Uno de ellos puede preverse: la miniaturización dura tan sólo 60 minutos, en los cuales hay que llegar hasta el cerebro y operar. Otro debe evitarse: un traidor, infiltrado en el equipo, quiere sabotear la intervención. ¿Quizás Cora? ¿Duval? ¿Michaels (guño, guño)? Este suspense tendría que haber sido respaldado, para su efectividad total, con una sucesión de situaciones trepidantes. Lamentablemente, el guión es tan soso como se presupone, y, para más inri, bascula hacia lo místico en las conversaciones sin sustancia ni coherencia entre un científico que cree en una entidad superior creadora (Duval) y su compañero descreído (Michaels).

Cuando el destino nos alcance, aka *Soylent Green* (1973)

Elegante, como todas las películas de Fleischer, *Viaje alucinante* se resiente bastante del paso del tiempo. Sus decorados “arquitectónicos” (que no “corporales”), por ejemplo, recuerdan a los de las interminables cintas de James Bond con Sean Connery. El *remake* no declarado pero evidente rodado por Joe Dante en 1987 (*El chip prodigioso*, *Inner Space*), le da mil vueltas en intensidad, ritmo, diversión, en construcción de personajes. *Viaje alucinante*, gran éxito de su época, tuvo una serie de animación entre 1968 y 1970 que no estaba nada mal. Quizás porque prescindía del panfletarismo político de su hermana mayor.

Es preciso hacer un nuevo salto temporal para hallar la siguiente película que capte nuestra atención. Ocho films separan a la anteriormente citada de *Terror ciego* (*See No Evil*, 1971). Fleischer muestra en la década de los setenta un interés evidente por el suspense y el thriller. A base de rodar bajo estos parámetros, se convierte en un maestro de la forma. *Terror ciego* (disponible en el canal de películas online Filmin) estudia de manera muy medida cómo sacarle el máximo partido a la intriga.

Antes de entrar en faena, conviene señalar que mencionamos *Terror ciego*, un buen *film* con asesino en serie, por suponer un ejemplo remarcable de lo que tiene que aspirar a ser toda película que desee asustar: esto es, un producto que genere desasosiego, incomodidad –si puede ser por medio de una atmósfera asfixiante, mejor– sin tener que abusar del susto tonto y fácil ni de los trucos de cámara. Aquí no hay trucos, hay tretas. Mía Farrow interpreta a una chica ciega que será acogida por sus tíos y su prima y que, por puro azar, escapa de la matanza que se perpetra en su casa. La muchacha no se da cuenta hasta la mañana siguiente, a pesar de haber compartido dormitorio con el cadáver de su prima o habitaciones con sus tíos muertos. El descubrimiento de la trágica verdad sucede en el minuto 48, que cierra el primer bloque de la película; a partir de entonces, Fleischer lleva la tensión por otro derrotero, el del desigual enfrentamiento entre la ciega y el asesino.

“Cuando el destino nos alcance” justifica el título de Maestro del fantástico de Richard Fleischer

Éste juega con una ventaja física y su determinación homicida, pero ella tiene a la suerte y a aliados de su lado. El director no tiene intención de propiciar un final sorprendente (los de Hitchcock nunca lo fueron) sino de llevarnos, de tunda en tunda, alguna inesperada, hacia ese final. Valga un símil: *Terror ciego* es como un episodio de Colombo. Se sabe lo que va a pasar (el teniente desenmascara al criminal) pero no cómo va a producirse el desenlace.

El recurso de la ceguera es una maniobra hábil. Privada de la vista, Sarah no es consciente de cuanto la rodea, no puede reaccionar ante las pistas dejadas por un asesino impulsivo y torpe. Precisamente esta torpeza se transforma, por las limitaciones de Sarah, en una seria amenaza, sobre todo cuando el psicópata, retratado de cintura para abajo hasta el final (sólo enseña sus

botas vaqueras), se da cuenta de los numerosos errores cometidos y decide volver a la escena del crimen. Pero la ceguera no es sólo patrimonio de Sarah: Fleischer pretende que a veces el espectador sea ajeno a cuanto sucede cerrándole puertas ante sus narices. Una puerta cerrada es siempre sinónimo de misterio (Lubitsch las usaba como sugerencias); en la película, refuerza la sensación de impotencia del espectador, al no enseñarle estrictamente todo lo que pasa tras ella. La chica de hecho descubre la verdad en una habitación cerrada. Las puertas se cierran de súbito a veces como furiosas, como deseando que quien ve la película no cotillee más de lo necesario y abuse de su posición de superioridad respecto de Sarah.

Tobe Hopper rodó *La matanza de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*) tres años después de que Fleischer pusiera en marcha *Terror ciego*. La familia de tarados de Leatherface pudo tener su origen en el clan de gitanos que cumple un papel fundamental en el desenlace de esta joya del suspense.

SOYLENT GREEN O LA CORONACIÓN FANTÁSTICA DE RICHARD FLEISCHER

Una película posterior justificará el título de Maestro del fantástico de Richard Fleischer: *Cuando el destino nos alcance* (a la que nos referiremos a partir de ahora por su poderoso título original, *Soylent Green*, 1973). Es muy posible que algún despistado llegue a confundirla con *El último hombre... vivo* (*The Omega Man*, Boris Sagal, 1971) y con razón: el papel de Charlton Heston es idéntico en ambas; las dos son películas post-apocalípticas con una humanidad en decadencia. Pero si *The Omega Man* tiene visos de gamberrada setentera, de *blacksploitation* con un protagonista blanco, *Soylent Green* ofrece una lectura más madura y despiadada, más escalofriante por su vigencia. Porque el Nueva York de 2022 que retrata podría ser un futuro probable: el mundo padece de sobrepoblación y la urbe estadounidense cuenta con 40 millones de hacinados habitantes. Mueren de epidemias y también de asfixia, ya que el aire





Conan el destructor (1984)

verdoso y malsano que respiran procede de una capa de ozono maltratada, de una contaminación que ha acabado con toda forma de vida animal y vegetal y mata lentamente a la especie humana. Las consecuencias de este cataclismo climático son también políticas: unos cuantos tienen acceso a todos los lujos mientras una abrumadora mayoría languidece. De la situación se aprovecha una multinacional encargada del suministro mundial de alimentos a través del condensado de soja o algas (*soylent green*).

La trama se desenreda cuando es asesinado un importante millonario, William R. Simonson (interpretado por Joseph Cotten, en el ecuador de su rutilante carrera). Thorn (Heston), detective corrupto por mero afán de supervivencia, emprende una investigación no exenta de obstáculos (un jefe que le apremia a cerrar el caso) y peligros (sicarios que quieren despacharle por la vía rápida). Y de pasiones: Thorn no tarda en enamorarse del “mueble” de Simonson, la señorita de compañía que, durante tres años, ha aliviado la atormentada vida del malparado millonario. Como se aprecia, *Soylent Green* parte de ideas espléndidas, nacidas de la imaginación del siempre original Harry Harrison (en *Make Room! Make Room!*, novela de 1966 inspirada por las alarmistas teorías que vaticinaban un sobrepoblamiento de la Tierra por parte de rusos y chinos).

Soylent Green es una película rabiosamente moderna. Apenas luce arrugas. Su pretensión de contar un futuro de vuelta de la esquina, perfectamente plausible, es la razón de que siga viéndose lozana. La sofisticación de sus decorados es prueba más que suficiente para justificar la tesis de que nace adelantada a su época. Además, los problemas que vislumbra son preocupaciones del hoy por hoy. Es una pena que Fleischer sea, como lamentamos líneas más arriba, tan mal director de multitudes, porque uno de los puntos flacos del largometraje son sus risibles escenas de lucha, rodadas atropelladamente y casi de cualquier manera. Se sabe que estas escenas están siempre muy preparadas por su complejidad y su necesidad de coor-

“Conan el destructor” rezuma acción. Es una película que bien podría ser una partida de rol

dinación, pero no queda bien que nos lo evidencien de una manera tan burda. La pelea que mantienen en un mercado Heston y el asesino de Simonson es sonrojante.

Los excelentes créditos de apertura nos introducen además en el último trabajo de Edward G. Robinson, actor clásico de la edad dorada de Hollywood con querencia por los papeles de gángster o de hombre duro. Robinson se estaba muriendo de cáncer –de hecho, fallecerá doce días después de su participación en el film–, y estaba tan desmejorado que Heston y el resto del reparto tenían que gritarle a su oído sano para que se enterase de cuándo debía soltar sus frases. Por supuesto, Robinson no oía a Fleischer cuando ordenaba interrumpir alguna escena y seguía interpretando. Su papel es, por una vez, entrañable: es el representante de un

viejo mundo que ya no existe y que no volverá. Sus métodos son anticuados: ayudará a Thorn en su investigación a base de consultar libros, en los que encontrará la clave del enigma que busca desentrañar su amigo. Como en *Fahrenheit 451* (tanto la novela, de Ray Bradbury, como la película de François Truffaut), la literatura, el saber humano acumulado durante siglos, vuelve a ser predominante y crucial. El hombre no puede olvidar lo que ha sido y por eso existen los libros. Sol, el anciano que ejemplifica el crepúsculo de una era, es el custodio de ese conocimiento que, al desaparecer de modo acelerado, ha provocado la degeneración y la falta de esperanza de la humanidad.

Precisamente, será Sol quien porfíe contra las acciones de los científicos, que han llevado a la Tierra a la condenación. Pero su lamento será una nota a pie de página en una película científica, como demuestran sus agradecimientos finales, volcada en advertir sobre los excesos desaforados del “progreso”. Lejos de ser un mensaje conservador, el de *Soylent Green* quiere ser una súplica para que la humanidad pueda reaccionar a tiempo. Vista más de cuarenta años después, produce un desencanto y un pesimismo devastador. Deja, no obstante, una frase –en boca de Charlton Heston– que retrata bien el quid de la cuestión: “En este mundo algunos idiotas quieren apoderarse de todo”.

EL HORROR DE LA ESPADA Y LA BRUJERÍA

La carrera de Richard Fleischer entrará en decadencia en los ochenta, en los que tan sólo rueda seis películas más un corto. En estos diez años muestra una extraña predilección por la espada y brujería, género creado por el escritor estadounidense Robert E. Howard. Precisamente, Fleischer filma en 1984 la secuela de *Conan el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982). El cimerio, personaje insignia de Bob “Dos Pistolas”, vuelve a tener las facciones y los músculos de Arnold Schwarzenegger.

Conan el destructor (*Conan the Destroyer*, 1984) es peor que su antecesora. La música de Basil Po-





El guerrero rojo (1985)



leudoris se repite y agota a sí misma. El bárbaro tiene ahora algo más de sentido del humor porque Fleischer lamentaba la rígida seriedad de la película de Milius (por desgracia, muy fiel al espíritu de las historias de Howard). Además, el director creía a pies juntillas en un tipo de cine familiar que casaba bastante mal con las aventuras del bárbaro. En su intento por hacer una película amable, Fleischer distorsiona el poder de sangrienta sugerencia del mercenario hiberno.

Aun así, **Conan el destructor** rezuma acción. Es una película que bien podría ser una partida de rol. Entre la cuadrilla de acompañantes del bárbaro pueden contabilizarse todos los arquetipos básicos establecidos por *Dungeons & Dragons*, si bien el grupo se descompensa por su sobresaturación de músculos: el guerrero (Bombaata, interpretado por el prodigio de la NBA Wilt Chamberlain, jugador legendario con 72 récords individuales en su haber, entre ellos el de puntos en un mismo partido), el mago, el pícaro y la amazona. La trama introduce elementos *cthulhianos*, como una deidad llamada Dagoth al que la hechicera maligna de turno, Taramis (Sarah Douglas), pretende invocar. La criatura estará diseñada por Carlo Rambaldi. El resultado es un peluche que dan ganas de achuchar. **Conan el destructor** tiene un tono general de chanza (Akira, el mago, es representado como un inútil y un farsante) y algunas escenas muy dignas, como aquella en la que el cimerio lucha contra un hombre-mono en una habitación rodeada de espejos. Al menos uno de los mejores relatos de Howard, *La torre del elefante* (1933), es referenciado en el largometraje.

La pobreza de la película –argumental y en sus valores de producción– se refleja en sus exteriores, rodados en México, y en sus interiores, reciclados del castillo Atreides de *Dune*, de David Lynch, que se rueda en paralelo. Algunos disparates en la concepción de los personajes, como la relación estrecha que Conan mantiene con Crom, su dios (que siempre es de distancia reverencial), hacen suponer una injerencia excesiva de Dino de Laurentiis, el productor. No es una suposición descabellada: recuérdense las

Schwarzenegger amenazaba a sus hijos con obligarles a ver "Red Sonja" diez veces seguidas si le enfadaban

palabras del pobre Mario Bava, referidas en un artículo previo, tras acabar exhausto de interferencias en *Diabolik* (idem, 1968)⁽³⁾. La crítica general aplaudió con vehemencia esta incursión comercial de Conan en el celuloide.

La segunda de las películas de espada y brujería de Richard Fleischer es nefasta. Tan mala que Schwarzenegger amenazaba a sus hijos con obligarles a verla diez veces seguidas si le enfadaban. Su propia esposa le comentó que si ese trabajo no hundía su carrera ninguno sería capaz de hacerlo (Maria Shriver, señora de Schwarzenegger, no podía ni imaginar que su marido se embarcaría años después en *Batman y Robin* [*Batman & Robin*, Joel Schumacher, 1997]). El film es conocido como *El guerrero rojo* en castellano, *Red Sonja* en inglés y *Yado* en italiano. Los tres títulos son correctos por-



que esta atrocidad trata sobre una guerrera y su hipermusculado compañero, vestido de rojo.

Robert Howard había imaginado una Sonia "la Roja" pero no en la Edad Híboria; el cambio de escenario se debió a la editorial Marvel, que concibió toda una línea de cómics setenteros que la tenían por heroína. La de Howard era una especie de *condottiera* que servía de contrapunto para Gottfried von Kalmbach un aventurero alemán que resiste el sitio de Viena de 1529 contra los otomanos. Sonia "la Roja" de Rogatino ayudará a este émulo de Conan en el cuento *La sombra del buitro*, aparecido en 1934 en la revista *pulp The Magic Carpet Magazine*. Posteriormente, tendrá sus propias novelas (hasta seis), publicadas entre 1981 y 1983 por la editorial Ace Books y firmadas por David C. Smith y Richard L. Tierney.

Red Sonja iba a ser la tercera entrega de Conan, pero Schwarzenegger estaba harto del papel. De Laurentiis no se conformó con el rechazo del austriaco y concibió una treta que le costó la amistad y el respeto del actor tras diez años de trabajo en común. Schwarzenegger no iba a ser el protagonista, aunque en el acuerdo inicial le estaba destinado un pequeño cameo en la película. Dicho "pequeño cameo" acabó abarcando cuatro semanas de rodaje, tres extras sobre lo pactado. De repente, de estrella invitada pasó a ser co-protagonista (junto con la debutante Brigitte Nielsen) gracias a los planos "robados" en distintas poses y situaciones que fueron introducidos subrepticamente en la película por orden del fullero productor. Nada pudo salvar del desastre al film, ni la música de Ennio Morricone, ni el vestuario de Danilo Donati ni, menos que ningún otro aspecto, el guión del escritor de ficciones históricas George MacDonald Fraser, libretista de, por ejemplo, *Octopussy* (idem, John Glen, 1983).

Para disfrutar de las aportaciones de Richard Fleischer al fantástico conviene revisar sus primeras películas y detenerse en 1973, año de *Soylent Green*. Hasta esa fecha, sus sólidos, digeribles y perdurables films justifican de sobra su condición de (involuntario) Maestro del fantástico. Más allá, el horror. **SFW**

(3) "(De Laurentiis) Me llamó para que dirigiera la secuela. Le dije que estaba enfermo, inválido en la cama, permanentemente". Torán, Joaquín: Maestros del fantástico Mario Bava. *Giallo, splasher... ¡horror!*, Scifiworld número 80, Santiago de Compostela, diciembre 2014.



MILLONES DE ROBOTS PRESENCIAN LA DECADENCIA DE LA CIVILIZACIÓN HUMANA.
MILLONES DE ROBOTS REGIDOS POR DOS PROTOCOLOS DE SEGURIDAD

PRIMER PROTOCOLO: PREVIENE AL ROBOT DE DAÑAR CUALQUIER FORMA DE VIDA.
SEGUNDO PROTOCOLO: PREVIENE AL ROBOT DE ALTERARSE A SÍ MISMO O A OTROS ROBOTS.

GABE IBÁÑEZ

DIRECTOR DE AUTÓMATA

por Lorenzo Ricciardi | traducción Álvaro Pita



En el mundo de *Autómata*, los robots sirvientes han sido creados para ayudar a la malograda población humana. Con los recursos reducidos, los robots son capaces de trabajar más tiempo y más duro, con menos necesidades físicas. Los autómatas se mantienen a raya mediante dos reglas: no se les permite dañar un humano o aumentarse a sí mismos, lo que incluye la autoreparación. Nos introducimos en este mundo a través de los ojos del investigador de seguros Jacq Vaucan (Antonio Banderas). Jacq es el hombre al que la empresa que manufactura los robots envía, cada vez que se hay un informe de una malfunción en un robot o de violación de las dos leyes.

Investigando sobre un robot que supuestamente se estaba reparando a sí mismo, se manda a Jacq a una búsqueda por los barrios bajos de la ciudad, para encontrar a la persona que está aumentando a los autómatas. Se tendrá que enfrentar a policías corruptos que odian a los robots, un científico que está fascinado por la evolución aparente de los andróides y, finalmente, se enfrentará a algo totalmente nuevo, que incluso él no esperaba.

El director español Gabe Ibáñez es un cineasta talentoso, con un pasado como artista 3D y supervisor de efectos especiales en cine y publicidad. En el 2001 también fundó UserT38, una compañía dedicada a la preproducción y postproducción digital. Recibió muy buenas críticas por el primer largometraje que dirigió, *Hierro*, pero ha dado lo mejor de sí con su último trabajo, *Autómata*: una gran historia centrada en

la evolución autónoma de los robots, pero también una reflexión sobre lo que significa ser humano. Gabe Ibáñez explora los robots y el posible desarrollo de una consciencia en las máquinas. Efectos visuales significativos, un cuidado y preciso montaje, una polvorienta y efectiva imagen, una sombría partitura y una trama propia del mejor Asimov, con Antonio Banderas dando lo mejor de sí.

***Autómata* es tu Segundo largometraje, tras el buen resultado de *Hierro* en el 2009 ¿Por qué esperaste tanto antes de volverte a poner tras las cámaras?**

Autómata es una película que no encaja con los estándares de la ciencia ficción de hoy día. Ahora mismo, las fronteras entre fantasía y

ciencia ficción se han difuminado, hasta un punto en el que películas como *Los Vengadores* son consideradas ciencia ficción por la industria. *Autómata* tiene más en común con películas de ciencia ficción producidas en los 60 y los 70. Esto es, más realistas, con aspiraciones estéticas y temas muy diferentes a los del fantástico. No resulta tan fácil rodar un *film* que vaya en contra de esos estándares del mercado y, de alguna forma, *Autómata* hace eso. De ahí que haya tardado tanto en encontrar los socios adecuados para este viaje.

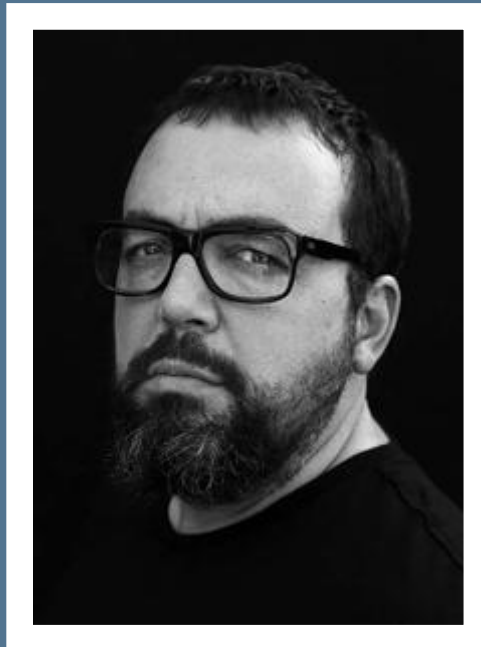
¿Cómo nació la historia?

Mi novia me envió una noticia de una página de internet sobre tecnología. Decía que unos ingenieros habían diseñado una impresora capaz de crear casi todas las piezas necesarias para crear otra impresora de 3D igual a la primera. Esta idea de una máquina capaz de replicarse a sí misma resultaba realmente atractiva para mí. También, el concepto de un robot primitivo (casi un oxímoron, pero al mismo tiempo una metáfora de los seres humanos) encajaba con la idea de la búsqueda para la reproducción. Estos dos conceptos, enlazados por las teorías de la singularidad tecnológica, supusieron puntos de partida para la historia.

Emplazaste la historia en un mundo preapocalíptico en el que la raza humana parece maldita y sin esperanza. ¿Crees que vamos en esa dirección?

No sé si pasará exactamente lo mismo. Lo que para mí resulta seguro es que el homo sapiens, como especie, desaparecerá de la tierra algún día. No resulta una tragedia, es evolución, evolución en un universo que es indiferente a nosotros, tal como diría Carl Sagan. No sé cuándo llegará ese momento... si las tormentas solares propulsarán el final de la

“Autómata” es una película que no encaja con los estándares de la ciencia ficción de hoy día





humanidad o si nuestra propia capacidad destructiva determinará nuestra propia decadencia. Pero ese momento llegará, de alguna forma. Quizás, por entonces seremos capaces de conquistar otros planetas y expandir a la humanidad por el universo. En todo caso, y pienso que este es el mensaje optimista de la película, la inteligencia artificial tiene su origen en los seres humanos y a través de ellos; tal como el Robot Azul dice en la colina, nosotros los humanos, viviremos para siempre. Así que, hasta cierto punto, el pensamiento artificial supondrá una evolución de nosotros y, en de alguna forma, un modo de perdurar, de evolucionar. Si me preguntas si realmente creo en todo lo que ocurre en *Autómata*, la respuesta es no. No creo que la singularidad tenga lugar en robots antropomórficos: ocurrirá en un laboratorio o en un sistema de inteligencia artificial tan biológicamente cercano al cerebro humano que será difícil distinguirlo de este.

La película tiene dos partes diferentes, cada una con una fotografía diferente, marcos y estilos. La primera parece más un *film noir*, la segunda una *road movie* o un *western* ¿Por qué esta elección?

Sí. Los dos bloques temáticos de la película están relacionados con esos géneros, desde un punto de vista visual y narrativo. El primero trata de los seres humanos y su decadencia



Pienso que la inteligencia artificial tiene su origen en los seres humanos y a través de ellos

como especie. El cine negro era perfecto para esta aproximación. La segunda parte de la película trata de robots y del comienzo de su evolución. El desierto, un limpio, “puro” y primitivo lugar, hostil a los humanos, suponía la mejor localización. Y el western crepuscular constituía el estilo visual apropiado para tratar estos temas. También parecía interesante que cuando la película pareciera desarrollarse según los códigos del *film noir*, todo cambiase. De repente, los robots y su universo emergen, con sus reglas y su tempo. Es la hora de los robots.

Creaste un tipo diferente de robot comparado a los que vemos en otras películas del pasado. Una inteligencia artificial más humana

que no intenta destruir a la raza humana, simplemente quiere desarrollarse a sí misma.

Sí. La película tiene lugar en un mundo moral y narrativo con una gran influencia de Asimov. Los robots tienen deberes morales (el primer protocolo) para hacer que preserven las vidas humanas. Pero la pérdida del segundo protocolo, que les prevenía de modificarse a sí mismos, les hace evolucionar. Y esa evolución hace que se conviertan en algo vivo, que de alguna manera necesita reproducirse. Estaba interesado en presentar al ser humano y la evolución del universo como las máximas amenazas para la humanidad, ya que los robots, y los robots como el reflejo distorsionado de la mejor versión de los seres humanos. Tal como digo, el punto de partida, la evolución narrativa, así como el catalizador de la historia están muy influidos por el universo de Isaac Asimov.

Te inspiraron las películas de la ciencia ficción de los 60 y los 70 y, a pesar de tu pasado





en el mundo de los efectos especiales digitales, creasteis todos los robots con efectos físicos (excepto en el caso del último que vemos en el film), como en esos filmes. ¿Eligiste hacerlos más humanos y reales?

Creo que la decisión vino, mayormente, de mi *background* en el mundo de los efectos digitales. El realismo era uno de los objetivos visuales de la película y, como tú dices, las películas por las que estoy influido comparten esto. Incluso si fuéramos capaces de diseñar los mejores robots digitales nunca hechos, nunca hubiesen sido suficiente para el lenguaje cinematográfico que queríamos usar. Los nuestros están totalmente ahí, y son tan reales como la gente. Y estaban ahí durante el rodaje, y su presencia era real para los actores. Debido a la presencia en el set de los robots y el acercamiento estético que queríamos para la película, la mejor decisión era usar robots físicos y reducir al "mínimo" la posproducción digital (995 tomas con efectos digitales).

El realismo era uno de los objetivos visuales de la película y, las películas por las que estoy influido comparten esto

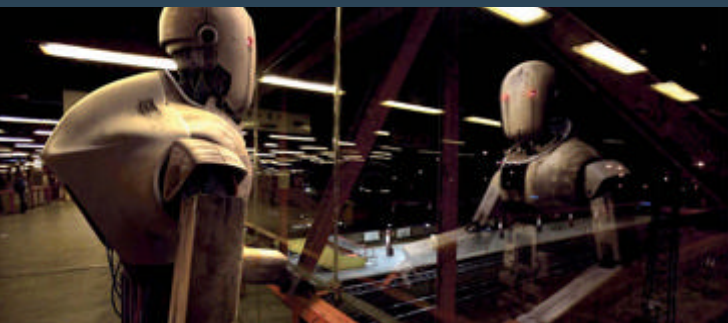
Los robots son todos físicos, reales, con un equipo de marionetistas (después eliminados con CGI) que movían cada robot. ¿Fue muy caro y difícil usar esta técnica?

La verdad, fue muy complicado. Supone una forma muy diferente de rodar, que incluso determina el lenguaje cinematográfico que puedes usar. Con las limitaciones que teníamos, los robots basaron su actuación en el efecto Kuleshov. Si prestas atención, te darás cuenta de que los robots hacen muy pocas cosas la mayor parte del tiempo, y que los sentimientos que muestran dependen básicamente de la edición y del contexto de la toma. Como decía, esto nos lleva a una cierta sobriedad en el len-



guaje y la puesta en escena que, afortunadamente, era parte de nuestro acercamiento inicial. El método hace el trabajo en el plató más difícil, pero más fácil para los actores, y resulta bastante más barato que trabajar con robots digitales. *Autómata* tiene un presupuesto final de 7 millones de dólares. Sólo los efectos digitales necesarios para crear robots con un nivel de realismo similar al que conseguimos habría excedido fácilmente esa cifra.





Nuestros robots carecen de la simbólica necesidad humana de crear seres a nuestra imagen y semejanza

metafórica y físicamente se quitan las máscaras (sus carcasas de aspecto humano) encontramos algo que resultaba inquietante y visualmente inquietante para un ser humano, quizás algo más cercano a un insecto. Algo que, a pesar de estar aparentemente vivo, está vivo de una forma diferente en la que nosotros estamos. Para el robot creado por los robots, pensamos en una evolución lógica, un ser no necesariamente antropomórfico (nuestros robots carecen de la simbólica necesidad humana de crear seres a nuestra imagen y semejanza) y capaz de adaptarse a un entorno desértico. Algo similar a una cucaracha, con su cuerpo cubierto por cristales fotosensibles, parecía una buena opción desde el punto de vista adaptativo. Para este tipo de fi-

sionomía, optamos por CGI, pues casi resultaba imposible para los marionetistas.

Como en las películas de los 60 y los 70, hay un concepto importante detrás de tu película. ¿En qué tema deseabas focalizar tu atención?

Autómata es la historia de un primate que baja del árbol y experimenta el salto evolutivo (los robots) y, sobre todo, es la historia del primate que se queda en el árbol, del que se queda atrás, del que no es capaz de adaptarse y encara su propia extinción (la especie humana). Intentábamos hacer una película sobre el principio y el fin del homo sapiens y proponer que, de algún modo ese homo sapiens, antes de desaparecer, sería capaz de perdurar a través de la inteligencia artificial.

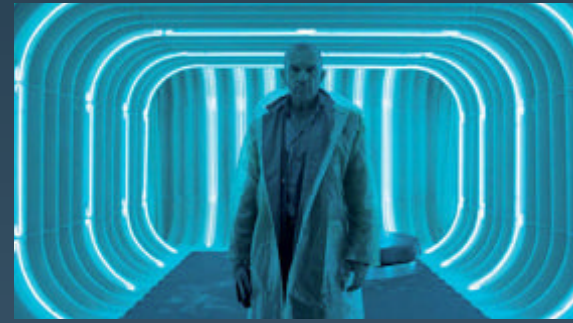
¿Es difícil crear algo original hoy día?

En cine es más difícil que en el resto de los medios. El cine supone un medio de comunicación muy caro de comunicar y crear. Requiere suficiente dinero y gente que quiere su dinero de

¿Cómo llegasteis al diseño de esos robots? ¿Y al único robot logrado mediante efectos digitales?

Trabajamos mucho esos conceptos con el equipo de diseñadores de USERT38. Para el exterior, queríamos que parecieran como un electrodoméstico, un objeto usado por humanos. Y también buscábamos un diseño realista, creíble, cercano a los robots más avanzados que podemos ver hoy día. Para el interior, cuando ellos





vuelta. La originalidad no supone la forma más segura de que recuperar ese dinero. La industria tiende a repetir los pasos que han funcionado antes, y es lógico. En cualquier caso, no pienso que la originalidad represente el mayor valor del cine. La mayoría de las películas no son originales, o sólo lo son en determinada medida. Esto es incluso más evidente en la ciencia ficción, porque el aspecto más importante del género es la forma en la que el autor combina los elementos, iconos y temas. Un número finito de elementos se mezclan, con pequeños toques de originalidad en un modo particular de llevar hacia una película más o menos interesante. Un poco como los estándares de jazz. En este sentido, estamos felices con *Autómata*. Especialmente, creo que la segunda parte de la película, la que discurre en el desierto, contiene una mezcla de elementos que nunca has visto.

El reparto es realmente interesante: Dylan McDermott, Robert Forster, Melanie Griffith y Javier Bardem para las voces de robot, y obviamente Antonio Banderas, que está perfecto en el papel de Jacq. Es una especie de antihéroe ¿Propuso cambios en su personaje comparado con lo que había en el guión o es tal como te lo imaginabas cuando escribías?

La verdad es que el personaje no es exactamente como me lo imaginaba cuando lo escribía. Pero es lógico. El guión no estaba escrito con Antonio o cualquier otro actor en la cabeza, que es por lo que la presencia de un actor como Antonio Banderas en la historia cambia y hace el personaje más complejo. No se trataba de propuestas específicas, era el tono general para el personaje que, de repente, cobra vida cuando el intérprete comienza a actuar.

¿Cómo lo elegiste? Es un rol muy diferente a los que le suelen ofrecer en Hollywood.

Quizás es por lo que él se interesó en el papel. Para mí resultaba una gran opción. Antonio Banderas encaja con el tipo de actor que podíamos ver en la ciencia ficción de los 60 y los 70,

Antonio tiene la personalidad y la humanidad necesarias para darle vida al personaje humano de nuestra historia

con el cine por el que *Autómata* está muy influida. En un código actoral más libre y atrevido, no minimalista. Antonio tiene la personalidad y la humanidad necesarias para darle vida al personaje humano de nuestra historia. Un personaje que está vivo en un sentido muy humano, en el sentido de opuesto a los robots, vivos en un sentido diferente.

Una parte importante de la narración es la música muy efectiva de Zacarías M. de la Riva.

Sí. Zacarías hizo un gran trabajo en *Autómata*. Compuso la partitura con la melancolía y el atrevimiento necesarios para acompañar y mejorar la historia. Sobre todo, me gusta la mezcla de elementos y texturas futuristas y

otros elementos más arcaicos y primitivos, que ayudarían a explicar el viaje de los robots, el viaje fundacional de estas máquinas sofisticadas pero primitivas que están dando sus primeros pasos en el proceso evolutivo como especies.

La escena final podría representar el punto de partida de una secuela que nos contaría el viaje de los robots y su evolución ¿Qué piensas al respecto?

La ciencia ficción en la que estoy interesado trata del ser humano. Una película situada en un mundo de robots no supondría ese tipo de ciencia ficción. A menos que esos robots se comporten como seres humanos o piensen en sus orígenes como seres humanos. Y para mí, eso no parece algo que haría un robot. Lo que me interesa de *Autómata* es el punto de vista humano, la perspectiva del primate que se queda en el árbol. Porque el mayor tema de la ciencia ficción, y quizás el único, es, en mi opinión, el ser humano. *SPW*



CINE ASIÁTICO

TERROR MADE IN CHINA

Seguramente piensas haber visto unas cuantas películas chinas de terror en tu vida, pero si te fijas, lo más probable es que todas ellas sean en realidad producciones hongkonesas. El cine chino de terror es, por decirlo de alguna manera, muy suyo. Pensemos que un par de décadas atrás toda la producción china estaba controlada por productoras estatales, ha sido el progresivo giro neo-capitalista de la política china que ha abierto las puertas a nuevos géneros, eso sí, sin pasarse de la raya.

En China confluyen dos factores que darían al traste con las intenciones de cualquier cineasta por desarrollar una industria razonable dentro del cine terrorífico. De un lado, la falta de clasificación por edades restringe en mucho la cantidad de sexo y violencia que se puede ver en pantalla. Se filma siempre teniendo en cuenta que va a haber niños viendo la película, así que se mantienen los desnudos a raya (aun-

que no quiere decir que no aparezcan) y la violencia y el gore se intentan mantener dentro de un orden (aunque esto signifique que aparezcan en pantalla planos de menos de medio segundo). El otro factor determinante para que rodar cine de terror se convierta en poco menos que imposible es la ley audiovisual que prohíbe expresamente cualquier manifestación sobrenatural o supersticiosa dentro de cualquier producción filmada para cine o TV (incluyendo también viajes en el tiempo, por alguna razón). Todo un corsé de acero que tampoco ha servido para disuadir ni a productores ni a espectadores fanáticos del cine fantasmal que han convertido este tipo de cine en el segundo más popular en las salas este pasado 2014, inmediatamente después de las comedias románticas, sin duda el género por antonomasia de cualquier país asiático (o no).

El cine de terror atrae a las masas al cine, principalmente atraídos por historias de man-

siones encantadas, venganzas fantasmales y apariciones de espectros a la japonesa de largo pelo Pantene. ¿Cómo se las arreglan para burlar las férreas leyes nacionales? Fácil, echando mano del mítico cliché Scooby Doo. Cualquier aficionado a la animación (o mejor dicho, cualquier persona que haya tenido infancia) habrá visto algún episodio que otro de alguna de tantas versiones de la conocida serie de Hanna-Barbera protagonizada por ese enorme gran danés aficionado a los “emparedados” y el grupo de investigadores de lo oculto con el fumado Shaggy a la cabeza. En todos y cada uno de los episodios, los protagonistas se enfrentaban a un misterio con origen más que probable sobrenatural: monstruos, fantasmas, aparecidos y demás, que sistemáticamente resultaban ser una argucia de algún malhechor para ahuyentar de terreno vedado a curiosos, intrusos y fuerzas de la ley. De esta manera, el cine de terror chino hace suyo el efecto Scooby





Doo, resolviendo siempre los misterios del otro mundo de un modo racional, es decir, nada es lo que parece.

Durante los primeros años de adaptación de la normativa los productores intentaban salvar los trastos como fuera posible, rodando alguna escena postiza al final de la película que cambiara el sentido a todo lo visto. En *Shaolin vs Evil Dead*, coproducción con Hong Kong con monjes taoístas enfrentados a todo tipo de criaturas del averno, incluyendo demonios y vampiros chinos, usaron la treta de añadir una escena en la que un niño jugaba a un videojuego, dejando implícito que todo lo visto en el film no era más que el desarrollo mental del niño de los esquemáticos gráficos del 486 en el que estaba dándole al joystick. En otra película, *Nightclub School Hospital* (Fang Yaxi, 2012), una antología de historias de terror con fantasmas, zombis, y superhéroes, simplemente nos hacían saber que eran historias que aparecían en un tebeo y no cosas que podrían suceder en el mundo real. Naturalmente, los censores tardaron poco en poner freno a estas salidas de madre prohibiendo también estos temas en los tebeos o videojuegos. A ver con qué iban a salir ahora.

En la reciente *Haunted Road* (Tong Yijian, 2014), un grupo de jóvenes que viaja en coche a una boda encuentran a su paso un accidente en el que una joven agoniza. Pese a que una de las ocupantes del coche no está de acuerdo, el grupo sigue su camino sin detenerse ni auxiliar a la muchacha, que se debate entre la vida y la muerte. Pocos kilómetros más adelante su coche deja de funcionar y terminan recalando en una estación de servicio donde todo el mundo parece haber desaparecido hace pocos minutos. Tras los primeros momentos de desenfreno apocalíptico a lo *La Noche del Cometa*, comienzan a sucederse las muertes, las apariciones fantasmales y los fenómenos extraños de rigor, influidos como de costumbre, por los códigos inalterables que impuso el extinto J-Horror la década pasada. Así, ¿de qué manera podía resolverse la historia sin que se resintiera el resto de la película? (¡alerta,

spoilers!) Pues simplemente convirtiendo todo lo sucedido en las ensoñaciones de una moribunda, que mezcla las personas y hechos de su entorno con los delirios post-traumáticos. Nada original tampoco, alguna que otra película americana (no diremos cual, para los que no la hayan visto) también ha usado el mismo truco para tomar el pelo al espectador.

Este es uno de los ardidres habituales, pero no el único. Otros de los usados pasan por ser los efectos secundarios de la medicación del protagonista, un vecino disfrazado (este sí que es realmente fiel a Scooby Doo), un simple sueño (de los de toda la vida o producto de un coma), una broma pesada... ideas demenciales de los guionistas para poder seguir haciendo terror que terminan dando la vuelta a la tortilla a la prohibición, ya que el espectador, en vez de asustarse cuando toca, se pasa la película intentando imaginar el truco, por donde saldrán esta vez para hacer posible lo imposible.



Como decía, parece que este inconveniente incluso sirve para atraer público a los cines, como demuestran las buenas cifras de recaudación de las casi 40 películas del género producidas el año pasado en China, algunas ya instauradas en sagas como la de *Bunshinsaba*, que toma el nombre y la estética de una película coreana del 2004 (aunque no tiene nada que ver argumentalmente con aquella sí está dirigida por la misma persona, Ahn Byeong-ki), ya por su tercera entrega. La segunda entrega era un *remake* literal de *Nightmare*, dirigida también por Ahn en su Corea natal en el año 2000. Otra saga longeva es la de *Death is Here*, que ha estrenado su tercera parte el pasado 2014 con los mismos ingredientes de terror juvenil que sus precedentes y dirigida como es habitual por David Kuan. También hizo buena taquilla *Under the Bed 2*, de Yuan Jie, otra de melenas largas en edificios abandonados.

Las mansiones (presuntamente) encantadas fue uno de los temas favoritos de los realizadores chinos. Solo en 2014 se estrenaron películas como *Closed Doors Village* (Xing Bo, 2014), *The House that Never Dies* (Raymond Yip, 2014), *Horror Floor* (Zhang Li, 2014), *The Haunted Cinema* (Yuan Jie, 2014), etc. Otras estaban protagonizadas por muñecas embrujadas a lo Annabelle (como *Bloody Doll*, dirigida por el japonés Teruyoshi Ishii) y algunas no se molestaban en guardar un poco el misterio de lo que íbamos a ver, como en *Midnight Hair* (Liu Ning, 2014), una película que haría las delicias del mismísimo Llongueras por sus excesos capilares. Incluso se atrevieron con un *exploitation* del *Rec* de Balagueró que robaba sin problemas el diseño del póster de la segunda entrega: *The Supernatural Record* (Son Guiyu, 2014).

Aunque llega un momento que es difícil distinguir una película de otra por el reciclaje sin remisión de patrones mil veces vistos, siguen conservando intacto su atractivo y popularidad entre los adolescentes chinos. Y no parece que la cosa vaya a ir a menos pronto. **SFW**

EL CAPITÁN SIRIUS

por Alfonso Merelo

En otras entradas hablamos del Coronel Ignotus como uno de los autores pre-ciencia ficción que dedicó parte de su obra a este género. Otro de los pioneros que cultivó el género profusamente fue Jesús de Aragón, que firmó como Capitán Sirius la mayoría de sus obras.

EL AUTOR

Jesús de Aragón y Soldado, Nació en 1893 en Valsain, provincia de Segovia, y murió en Madrid en 1973 con 80 años cumplidos. A la muerte de su padre, cuando él contaba con seis años de edad, la familia se traslada a Madrid. Allí, debido a su bonita caligrafía, entra a trabajar copiando libros a mano. Este oficio le permite leer muchas obras y aumentar su cultura, de manera que pudo ingresar en la Escuela de Ingeniería y obtener una licenciatura en esa carrera. Se especializó en las tecnologías de ferrocarriles. Posteriormente fue director financiero de Gas Madrid durante un largo periodo de tiempo y se especializó en temas contables y fiscales, llegando a publicar importantes tratados de contabilidad que fueron libros de texto muy usados en los años 60 y 70.

LA OBRA

Comenzó su carrera literaria publicando artículos de divulgación científica en un periódico madrileño. Como escritor de ficción su obra fue relativamente extensa y comenzó con la publicación de un cuento titulado *Peruchos*. En 1921 se publica pro la "editorial" V. H. Sanz Calleja (la famosa editorial que publicaba los llamados "Cuentos de Calleja") la novela **Cuarenta mil kilómetros a bordo del aeroplano "Fantasma"**. Ésta novela se desarrolla en circunstancias similares a las de *La vuelta al mundo en ochenta días*, un viaje que pasa por los polos y que remeda la hazaña de Phileas Fogg. No es de extrañar que Aragón recibiera el apelativo del Julio Verne español. **Viaje al fondo del océano** se publica por la misma editorial que la anterior en 1922. Se trata de una aventura que transcurre durante una investigación en las islas Canarias de unos sucesos extraños. Los investigadores son secuestrados y trasladados a los restos de la Atlántida, que se encuentra sumergida y gobernada por un Alemán que odia profundamente al Reino Unido. La influencia de Jules Verne es patente y el personaje de Poinator, el dueño de la Atlántida, está inspirado directamente en capitán Nemo.

En 1925 la editorial Juventud publica **Los piratas del aire**, que previamente había sido publicada en el extranjero. La historia cuenta la "revolución" contra los ingleses de un Maha-

rajá. Casi como un remedo del personaje de Romer Fu Man Chu, este siniestro personaje se dedica a raptar a bellas jóvenes de la alta sociedad británica. El joven y aventurero protagonista, que acaba de escalar el Himalaya, acude al rescate de su novia, la hija del gobernador de Bombay. Aunque la novela es más del género aventurero está aderezada con algunos gadgets de ciencia ficción como un autogiro que imita a un dragón o una cámara de hibernación en la que es encerrado uno de los personajes.

Una extraña aventura de amor en La Luna data de 1929 y es la novela de ciencia ficción por excelencia del autor. Está protagonizada, entre otros, por Camille Flammarión, autor de la obra "La pluralidad de los mundos habitados", un escritor real que había tenido cierta fama con la publicación del libro anteriormente nombrado. Flammarión y otros sabios y científicos son invitados por la Sociedad de Viajes Interplanetarios a visitar La Luna, en al que descubrirán que es parte de la península del Yucatán desprendida de La Tierra. Sus habitantes son descendientes de los pueblos maya y azteca y están enfrentados entre sí. Los terrestres apoyarán en su guerra al denominado pueblo radiante y después de varias peripecias dignas de la mejor "space opera" conseguirán volver a su mundo. Esta novela mezcla las aventuras descritas por Burroughs o las del profesor Cavor en la imprescindible **Los primeros hombres en Luna**.

La ciudad sepultada se edita en 1929 en el número 220 de la colección Aventura de la editorial Juventud y en ella se habla de civilizaciones perdidas que adoran al astro sol, muy en la

línea de las aventuras de Burroughs, del que parece inspirarse en ocasiones. Y en 1933 se edita **La destrucción de la Atlántida** que no es más que una reedición de *Viaje al fondo del océano* con un cambio de título. En la contraportada aparecía lo siguiente: "Jesús de Aragón trasplanta a los actuales tiempos el emporio de la civilización del legendario continente y relaciona su existencia submarina con hechos recientes y cuestiones palpitantes [...] Refleja el mundo viviente de las profundidades marinas, es un tratado de ictiología al alcance de todos..."

El incansable Agustín Jaureguizar escribió un artículo para la revista BEM nº 44 de abril de 1995 en el que se hacía pública por primera vez, que yo conozca, la investigación llevada a cabo por él mismo sobre la manera "extraordinaria" con la que Aragón llegó a la literatura y a la editorial V.H. de Sanz Calleja. Según este estudio, los editores le ofrecieron un manuscrito inacabado de un autor conocido para que lo completara, "siempre con el estilo del autor". El manuscrito no era otro que "La torre de los siete jorobados" comenzado por Emilio Carreire. Esta hipótesis ha sido rebatida por Julia María Labrador y Alberto Sánchez en un artículo de 2001 en la revista Dicenda. Ellos afirman que: "*La hipótesis de que La torre de los siete jorobados sea una ampliación de Un crimen inverosímil tiene un fallo fundamental: la primera edición de aquella novela se publicó en 1920 y no en 1924 como se ha venido afirmando*". Sin embargo tengo la impresión de que los dos investigadores hacen referencia a un resumen del artículo antes citado que publicó Jesús de Palacios en la edición en DVD de "La torre de los siete jorobados". Las notas de Aragón que analizó el Dr. Jaureguizar parecen dejar claro que la novela fue terminada, y pulida, por Jesús de Aragón. *SFW*

BIBLIOGRAFÍA

- Cuarenta mil kilómetros a bordo del aeroplano "Fantasma" (1921)
- Viaje al fondo del océano (1922)
- Los piratas del aire (1925)
- Una extraña aventura de amor en la luna (1929)
- La ciudad sepultada (1929)
- El continente aéreo (1930)
- De noche sobre la ciudad prohibida (1932)
- La destrucción de la Atlántida (1933)
- Los cuatro mosqueteros del Zar (1934)
- Crepúsculo en la noche roja (continuación de Los cuatro mosqueteros del Zar) (1934)

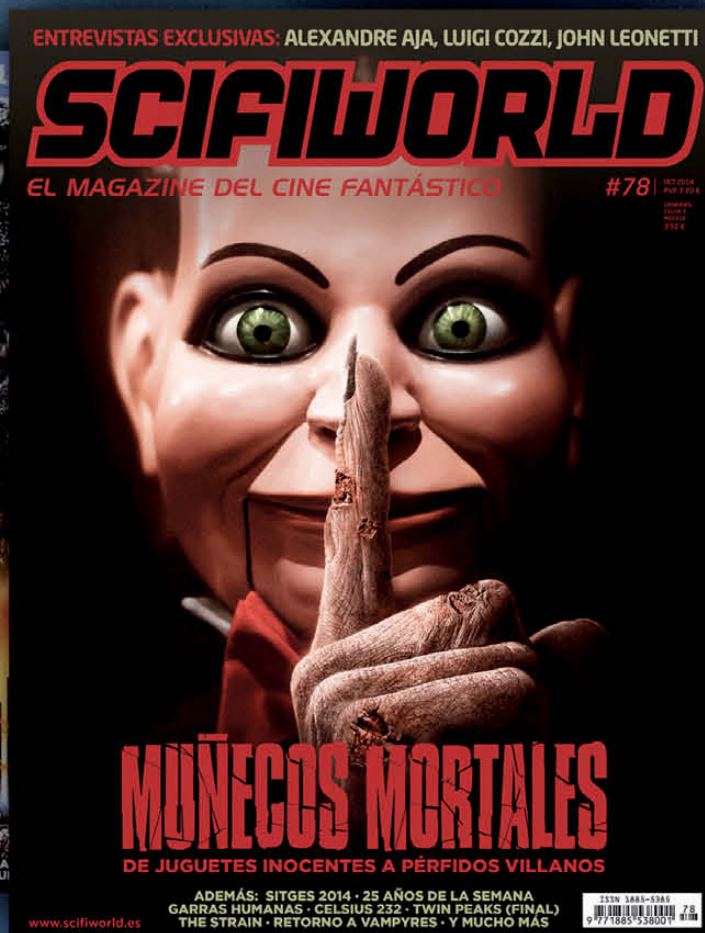


SCIFIWORLD

Tu **revista de cine fantástico** cambia su distribución

Consigue tus ejemplares o suscríbete en
www.scifishop.es o por teléfono **981 530 200**
por tan sólo **3,20 €** (sin gastos de envío añadidos)

¡Recíbela ahora directamente en tu casa!



Edición digital
disponible para



Apple iOS



Android



Online



Playbook



Windows 8

Y toda la actualidad del género en **www.scifiworld.es**



CONSTANTINE

DESDE EL INFIERNO

por María Laura Gutiérrez Jiménez

Se llama John Constantine. Él es el tipo que sale de entre las sombras, siempre con la misma gabardina, siempre desafiante y arrogante. Él es quien aleja a los demonios, quien patea sus almas y escupe en ellos cuando no son más que un despojo infecto y abatido en el suelo. Él recorre su senda solo porque seamos honestos... ¿quién estaría lo bastante loco como para recorrerla con él?

Él es John Constantine, exorcista, demonólogo y, a la espera de que el salvador del mundo renueve su tarjeta de visita, maestro de las artes oscuras. Él es también Hellblazer, el héroe insurrecto y protagonista canalla de *Constantine*, la serie inspirada en la fascinante y arrebatadora historia narrada en el cómic que da nombre a la serie.

LIV DIE ASTRA

"Dices que los demonios no existen, haz que lo crea", clama John Constantine en su reclusión voluntaria en un centro psiquiátrico en el que, a base de electroshocks, aspira a enterrar en lo más profundo de su mente la aterradora y pavorosa verdad que le rodea y domina: los demonios existen y están a nuestro lado.

Condenado al infierno, traumatizado y atormentado por el insoportable dolor de haber condenado a Astra (pequeña e inocente infante de alma pura) a la más insufrible condena eterna junto a los más horribles y crueles seres del inframundo, John Constantine se ve obligado a recluirse en una institución mental en la que lobotomizar su sentimiento de culpabilidad el poco o mucho tiempo que le quede en la Tierra. Pero, ¿qué es del mundo sin John Constantine?

La llamada de un viejo amigo muerto hará que el insurrecto héroe divino abandone el

centro psiquiátrico para ejercer de salvador del mundo cuando Liv, la hija de su amigo, se convierta en objetivo de demonios y otros espectros de malignas intenciones. ¿El objetivo? Evitar el anunciado fin del mundo o apocalipsis demoníaco que ángeles como Manny (Harold Perrinau) predicen. ¿La recompensa? La salvación de su alma y, quizá, la de la pequeña Astra.

DESDE EL INFIERNO

Pero, ¿quién es John Constantine y por qué merece salvar su alma? De inequívoco e intencionado parecido a Sting, héroe insurrecto de arrolladora personalidad y talante arrogante, el exorcista que naciera en la revista "Swamp Thing" del inventario del escritor Stephen Bissette y el imaginario del gran maestro de la creación fantástica, Alan Moore (autor de la

inmensa *Watchmen*, la increíble *La liga de los hombres extraordinarios* y obras como la inesperadamente genial *Desde el infierno*), destacó desde el primer momento por su carácter oscuro y atormentado, un karma que le llevó a hacerse con su propia serie de comics: *Hellblazer*, una línea oscura y perversa de tono británico que posteriormente sería adaptada en lo que se conoce como *Constantine*, la obra que inspira la serie protagonizada por Matt Ryan.

MENTES CRIMINALES

Pero, ¿quién es Matt Ryan? Reconocido por casi todos por su intervención en la serie *Mentes criminales*, Matt Ryan se caracteriza por pasar desapercibido en diversas series y películas entre las que cabe mencionar *Torchwood*, *Los Tudor*, *Atraco por duplicado* y, si nada lo remedia, *Constantine*.



John Constantine nace en la revista Swamp Thing del inventario del escritor Stephen Bissette



Y es que son muchos (e insistentes) los rumores que apuntan a una posible cancelación del *show*, que no llegaría a renovar por una segunda temporada. Porque si bien el acuerdo inicial era esperar a ver cómo funcionaban los primeros trece episodios, a los responsables de la negociación les bastaron los primeros ocho episodios para anunciar el fin de la serie. No obstante, y porque tratándose de *Constantine* los milagros son siempre una opción, en el momento de escribir estas palabras los rumores de cancelación son sólo eso, rumores y meras profecías de carácter difuso.

También inesperada resulta la trama de la obra, que en origen fue diseñada para contar con la actriz que diera vida a Nora Gainesborough en la electrizante *True Blood*, Lucy Griffiths. Esta última debiera ser (y lo fue durante un primer y único episodio) Liv Aberdine, clarividente, hija de un viejo amigo de Constantine y compañera de aventuras de este último.

Él es quien aleja a los demonios, quien patea sus almas y escupe en ellos cuando no son más que un despojo infecto y abatido en el suelo

Sin embargo, la inesperada marcha de Lucy Griffiths después de rodar el piloto obligó a modificar el esqueleto de la historia principal, dando así cabida a nuevos personajes que suplieran el vacío dejado por Griffiths, siendo la suplente más destacada, Angélica Celaya.

Esta última es la encargada de dar vida en cuerpo y alma a la indomable y subversiva Zed Martin del cómic. Inesperadamente salvaje, intuitiva, clarividente e irremediablemente unida a Constantine por el destino y por deseo expreso de la más carismática compañera de juegos del demonólogo.

A Zed la posee en escena la sensual Angélica Celaya, a quien algunos curiosos del género habrán visto en la inclasificable *Cowboys and Vampires* y diversas series de categoría menor que no cabe mencionar ni ahora ni nunca por su inexistente interés cinéfilo.

Quien sí cuenta con una extensa y popular carrera es Harold Perrineau, eterno Michael Dawson de *Perdidos* al que hemos visto en la serie animada *Blade* dando voz al famoso vampiro o en *Sons of Anarchy* en la piel de Damon Pope entre otras muchas intervenciones cinematográficas y televisivas. Y al que ahora vemos como encargado de dar vida espiritual a Manny, el ángel encargado de desquiciar más que proteger a John Constantine en los que son sus últimos días en la Tierra. Esta última, una existencia en la que cuenta con su buen amigo, y casi imposible de matar, Chas (Charles Halford), personaje recurrente y as en la manga de Constantine al que muchos identificamos por sus breves intervenciones en la magnífica *True Detective*, la entretenida *Agents of S.H.I.E.L.D.*, o las poco conocidas pero interesantes *Evil Angel* y *La celda 2*, secuela de la película de Jennifer Lopez.

Y hablando de adaptaciones y porque antes que serie de *Constantine* hubo película, cabe mencionar y destacar que antes que Matt Ryan, Hellblazer fue Keanu Reeves. Mucho más profundo, atormentado y de mayor entrega escénica, el actor que una vez fuera Neo en *Matrix* reinventó la figura del héroe religioso, dotándole de mucha más intensidad y realismo escénico de lo que hasta la fecha ha podido transmitir Matt Ryan en la ficción televisiva.

LOS ÁNGELES CAÍDOS

Pero, ¿cómo surgió la idea de llevar el cómic de Alan Moore a la televisión? La NBC encargó un episodio sobre el cómic Constantine a Daniel Cerone, quien junto a David S. Goyer dio vida al primero de los episodios de la serie. Así pues, ¿qué podía fallar? La obra contaba con dos garantías de éxito. Por un lado encontramos a





Daniel Cerone, odiado y amado a partes iguales por su autoría literaria en series como *El mentalista*, *Dirty Sexy Money*, *Embrujadas* y por supuesto la portentosa e irrepetible *Dexter*.

Y por otro, a David S. Goyer, responsable de la parte escrita de la esperadísima *Batman vs Superman: Dawn of Justice*, la serie *Da Vinci's Demons*, *Man of Steel*, las trilogías del Caballero oscuro y *Blade* y, porque no hay filmografía perfecta, la pésima e innecesaria *El cuervo: ciudad de ángeles*. Así pues, y como he dicho, ¿qué podía fallar?

¿Existe razón para que la serie vea el fin de los días mucho antes de lo que Constantine o Manny pudieron prever? ¿Por qué en plena revolución Marvel un héroe nacido en los cómics como John Constantine no encuentra hueco en la pequeña pantalla? El problema quizá sea lo que Francis Lawrence (director de la versión cinematográfica de *Constantine*) definió como “el límite del PG-13”. “La película se merece una secuela mucho más oscura que *de miedo real*, una versión no apta para todos los públicos”, manifestaba el cineasta en relación a una posible secuela que contaría con Keanu Reeves y que, a pesar de los rumores de realización, nunca llega a materializarse.

También incierta (y esperanzadora) es la producción de Dark Universe, el proyecto de Guillermo del Toro para llevar a la pantalla grande la Liga de la Justicia Oscura con John Constantine como cabeza de grupo y elemento de divertimento mayor.

EL CALLEJÓN DEL ÁNGEL

Mientras tanto, la existencia terrenal de la serie se convierte en un auténtico enigma para quienes seguimos las aventuras del exorcista a pesar de los muchos vicios de la obra. Y si bien el piloto de la serie, filmado por Neil Marshall (responsable de la hermosa *Centurión*, la singular *Doomsday*, *The Descent* y *Dog Soldiers*) nos invita a soñar con un universo de carácter violento y virulento, el posterior desarrollo de

Son muchos los amantes del fantástico que arden en deseos de ver por fin la figura de Constantine en estado originario y desatado

la serie peca del mismo vicio que la cinta cinematográfica de Lawrence. Y es que si “el límite de edad recomendada perdió a la película de Keanu Reeves en tierra de nadie”, el límite de edad recomendada vuelve a interferir en los planes divinos del famoso Hellblazer, obligado a protagonizar historias de corte más cercano a *Embrujadas*, *Sleepy Hollow* o *Grimm*, que al Hellblazer original.

Otro gran pecado de la serie es la falta de intensidad narrativa y simpleza de sus historias y demonios, tan a priori inofensivos para Constantine como los fantasmas de Jennifer Love Hewitt en *Entre fantasmas*. Y es que allí

donde *Constantine* encuentra su mayor defecto, encuentra también su mayor virtud, pues es la acción sin demora, desarrollada sin justificación o grandes asientos narrativos, lo que mayor diversión aporta a la ficción.

Y aunque haya veces en las que la simpleza de la historia propuesta enerve al más exigente de los espectadores, lo cierto es que la ficción apocalíptica divierte y entretiene con mucha más efectividad que otras series de similar corte y espíritu.

En cualquier caso, somos muchos los amantes de lo fantástico los que ardemos en deseos de ver por fin la figura de Constantine en estado originario y desatado. Quizá podría ocurrir en la secuela con Keanu Reeves, el proyecto de Guillermo del Toro o la esperada (e incierta) segunda temporada. Mientras tanto, y sea quien sea el encargado de llevar a escena a Constantine, “*si dices que los demonios existen, haz que lo crea*”. **SPW**





SHOCK WAVES

TERROR EN LAS AGUAS

por Juan Andrés Pedrero Santos

Aún no habían llegado los años ochenta, pero el género de terror en el cine ya había disparado salvas avisando de parte de los cambios que iba a experimentar en el futuro. Por un lado películas como *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974, Tobe Hooper) o *Las colinas tienen ojos* (*The Hills Have Eyes*, 1977, Wes Craven) sentenciaban el futuro discurrir de su deriva más desquiciada y subversiva, quizás la más genuina y mejor vinculada a lo que había sido la esencia del género desde siempre, además con un alcance a largo plazo en el tiempo. De otro lado, encontramos ejemplos que se veían igualmente inmersos en la revolución que significaron las anteriormente citadas, pero lo hacían, empero, con una mayor influencia en el corto plazo, lugar donde deben situarse *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978, John Carpenter) o *Zombie* (*Dawn of the Dead*, 1978, George A. Romero), dignos compendios adelantados de como iba a ser el grueso del cine de terror durante toda la década de los ochenta. Otras opciones, cuya novedad venía más del lado industrial que del artístico, aunque no por eso de menor valor, como *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973, William Friedkin), *Tiburón* (*Jaws*, 1975, Steven Spielberg) o *La profecía* (*The Omen*, 1976, Richard Donner), señalaban el nuevo camino *mainstream* por el que en

paralelo optaban los grandes estudios. A partir de ese contexto se llegaba a aquello en lo que hoy se ha convertido un porcentaje nada pequeño del género fantástico en el cine: la asunción del concepto artístico y cultural de la serie B instalado en artefactos industriales de serie A; esto es, una mixtura de las dos tendencias referidas.

Entre ambos fuegos surgía una película como *Terror en las aguas* (*Shock Waves*, 1977, Ken

Wiederhorn), ejemplo de la singularidad de un cine independiente, de presupuesto asfixiado, cargado de buenos planteamientos sin embargo echados a perder por una fallida resolución; donde figuras ya clásicas –auténticos iconos del género– como John Carradine o Peter Cushing intentan dar algo de prestancia a una producción paupérrima, cuya trama, simple donde las haya –por su falta de desarrollo a la postre, que no por su falta de originalidad– ve alargadas las pocas anécdotas de las que cuenta con el único fin de alcanzar un metraje estándar; y ni aun así se llega a los canónicos noventa minutos. A Carradine aun le quedaban casi dos décadas de trabajos con los que aportar prestigio con su paradigmática presencia a pequeñas películas; mientras que Cushing, a pesar de venir directamente de lucirse con un importante papel secundario en ese superéxito de la década de los setenta que fue *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977, George Lucas) interpretando al malvado Grand Moff Tarkin, iniciaba su particular declive, no en relación a la calidad de su trabajo sino al peso que significaban sus aportaciones. Básicamente del mismo tipo que aquellas que Carradine venía haciendo ya desde hacía muchos años, prácticamente recluso en la televisión como había estado. En definitiva, estrellas de género que pasaban a subsistir, artísticamente hablando, de su condición de viejas glorias, utilizables ahora como un abillantador de carteleras de serie B.

Nada relevante hay que decir de la carrera de Ken Wiederhorn, el director de este *Terror en las aguas* que nos ocupa –su ópera prima–,



Ejemplo de la singularidad de un cine independiente, de presupuesto asfixiado



quien iba a repartir sus intereses entre la comedia gamberra de *teenagers* –*Desmadre en la universidad* (King Frat, 1979), *Los albóndigas atacan de nuevo* (Meatballs Part II, 1984)– y varias aportaciones al *thriller* y al terror; alguna de ellas, como *La divertida noche de los zombies* (Return of the Living Dead: Part II, 1988) plenamente instalada en la desnaturalización del género que supuso ese distanciamiento a partir de la autoparodia típica de la segunda mitad de los ochenta. En total siete largometrajes y algunos episodios de varias series de televisión, *Las pesadillas de Freddy* (Freddy's Nightmares, 1988-1990) entre ellas; y después de 1998, nada más se supo. Al menos *Terror en las aguas* queda como precursora de la modesta y reciente moda iniciada por *Zombis nazis* (Dead Snow, 2009, Tommy Wirkola), a la que siguieron series de televisión, secuelas e inspiraciones varias.

Un *zoom* hacia atrás sobre una foto en blanco y negro mostrando a un grupo de soldados alemanes abre la cinta como inquietante prólogo

“Terror en las aguas” queda como precursora de la modesta y reciente moda iniciada por “Zombis nazis”

previo a los créditos. Superpuesta a la imagen la voz del narrador relata la existencia de un escuadrón de las SS, nunca apresado por los aliados, cuyo origen se vincula con las investigaciones del gobierno alemán, anteriores a la Segunda Guerra Mundial, relacionadas con los poderes sobrenaturales que se atribuían a antiguos guerreros legendarios. Esas investigaciones fueron utilizadas para convertir los cuerpos de soldados muertos en batalla en una especie de zombies invencibles. Hasta ese punto la propuesta se intuye interesante; veamos lo que pasa después. Un grupo de turistas navegan, junto al capitán de la nave (John Carradine), el piloto y un despreocupado cocinero, a bordo del pequeño barco que han alquilado para un viaje que se presumía de

placer. Llegado cierto momento la brújula parece no funcionar y el piloto pierde el rumbo, experimentándose en cubierta un extraño fenómeno aparentemente meteorológico que hace cambiar de color el cielo, así como el accidentado cruce con un gran buque de misteriosa apariencia. Un navío que si bien parecía navegar hacia ellos en el fortuito encuentro nocturno, amanece extrañamente convertido en un gran pecio oxidado embarrancado en la arena. Perdidos, avistan una isla cercana al viejo barco con el que casi colisionan, y es entonces cuando comienza la *body count*. Ya en tierra, únicamente una construcción abandonada, un antiguo hotel, les deberá servir de refugio; hasta encontrar a un Peter Cushing interpretando al científico nazi que estaba a cargo de los citados delirantes experimentos, que muestra su hospitalidad obligándoles a abandonar el edificio. El argumento es, de partida, original, sobre todo en el contexto de los años de su producción, con potencial, que se diría; pero su desarrollo se muere en la misma idea inicial, sin que se logre aportar giro alguno que haga avanzar la trama, consolidándose como una vacua y reiterada persecución, uno a uno, de los personajes, con la única excepción de la muchacha superviviente.

Varios elementos convertidos ya en temática apropiada para siempre por el género se dan cita en *Terror en las aguas*: el barco fantasma, totalmente desaprovechado; los zombies a lo Romero, obvio; la intriga bajo las aguas a la que aluden las tomas submarinas, que recuerdan tanto a pasajes de *La mujer y el monstruo* (Creature from the Black Lagoon, 1954, Jack Arnold) como a la coetánea *Tiburón* (Jaws, 1975, Steven Spielberg), que puso de moda ese tipo de escenas subacuáticas cargadas de misterio y sentido de la amenaza. Pero el elemento más constante, aun sin referencia explícita en el filme pero sí muy presente subliminalmente, es el del hoy ya casi olvidado Triángulo de las Bermudas, que pese a todo sigue manteniendo su misterioso interés dramático. Puesta de actualidad en 1974, a raíz de la publica-



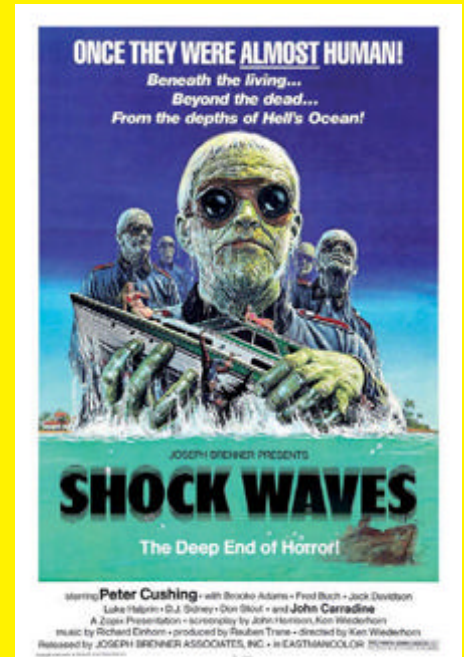
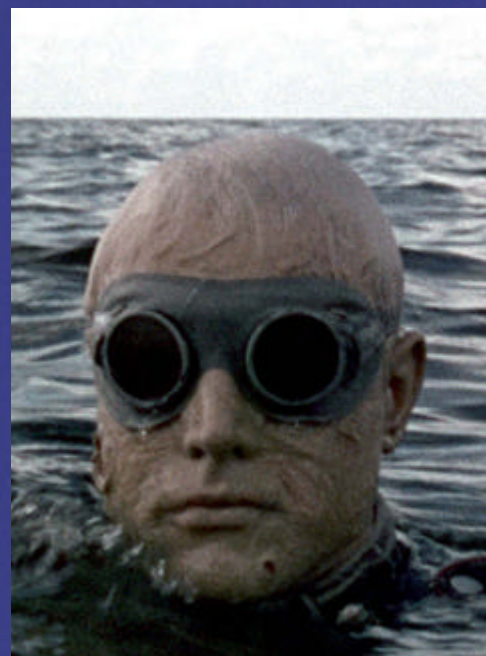


ción del *bestseller* “El triángulo de las Bermudas”, escrito por el neoyorquino Charles Berlitz, la temática se convertía en recurrente en todo tipo de artículos de prensa diaria, revistas y programas de radio y televisión –recordemos el programa de Televisión Española “Más allá” (1976-1981), del psiquiatra y parapsicólogo Fernando Jiménez del Oso, foro donde muchos oímos por primera vez hablar del asunto—. No tardaba en recaer sobre esta materia, lógicamente, el interés del cine; medio oportunista donde los haya, tal y como certifican *El triángulo diabólico de las Bermudas* (*The Bermuda Triangle*, 1978, René Cardona Jr.) –protagonizada nada menos que por John Huston–, el telefilm, estrenado en salas en nuestro país, *Los abismos de las Bermudas* (*The Bermuda Depths*, 1978, Tom Kotani), la coproducción entre España, Italia y México *Bermudas: la cueva de los tiburones/Bermude: la fossa maledetta* (1978, Tonino Ricci) y una aventura del ubicuo Santo el enmascarado de plata titulada *Misterio en las Bermudas* (1979, Gilberto Martínez Solares). Referencia extensa la anterior que no es tan gratuita como pudiera parecer a simple vista, pues a ella obliga la evocación clara que muchas situaciones –el extraño fenómeno meteorológico, la brújula que no funciona, la niebla– y gran parte de la atmósfera de *Terror en las aguas* representan en referencia a toda aquella variante paranormal tan presente durante la segunda mitad de los setenta; background cultural que sin duda justifica esa percepción. No en vano la cinta se tituló en Italia *L’occhio nel triangolo*, algo así como *El ojo del triángulo*.

Pese a la a veces inconexa narración –hay pasajes a los que parecen faltarle secuencias completas–, sin embargo, hay momentos visuales sugestivos protagonizados por el aspecto de los zombis, vestidos de uniforme, de cabello rubio platino, las gafas de sol (dador) que les protegen de una segunda muerte cierta, con desasosegante aparición surgiendo de las aguas. Asimismo, gran extrañeza aporta el lugar donde se sitúa la cámara cuando se filma desde la superficie del mar, en

un casi perfecto alineamiento con la lámina de agua que separa el aire del líquido elemento, destruyendo cualquier perspectiva sobre los objetos o personas en los que se interesa el plano, haciéndolos aparentar como un dibujo de dos dimensiones con ese insólito efecto. Muchas de esas imágenes marinas, con el barco a la vista o alguno de los personajes nadando, se distinguen con una intranquilizadora elegancia no exenta de mérito, cuando en sí misma la acción de esas escenas debiera informar mera rutina. Convertida en cinta de culto, cierto talento visual sí hay que reconocer, al menos, a Wiederhorn según lo expuesto; tanto como un interesante y simpático *sex appeal* a la televisiva Brooke Adams, que se intuye deliberado como ingrediente adicional. *SFW*

Hay momentos visuales sugestivos protagonizados por el aspecto de los zombis



TERROR EN LAS AGUAS

(Shock Waves)
1977 | 85 min. | USA
Zopix Company

FICHA ARTÍSTICA

Peter Cushing	SS Commander
John Carradine	Capitán Ben Morris
Brooke Adams	Rose
Fred Buch	Chuck
Jack Davidson	Norman
Luke Halpin	Keith
D.J. Sidney	Beverly
Don Stout	Dobbs
Clarence Thomas	Pescador

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN
Ken Wiederhorn

PRODUCCIÓN
Reuben Trane

GUIÓN
John Kent Harrison y Ken Wiederhorn

MÚSICA
Richard Einhorn

FOTOGRAFÍA
Reuben Trane

MAQUILLAJE
Alan Ormsby

EDICIÓN
Norman Gay

MAQUILLAJE
Alan Ormsby

DISEÑO DE PRODUCCIÓN
Jessica Sack

VESTUARIO
Jacqueline Saint Anne

DEPARTAMENTO DE ARTE
Mykle Mattes



8madrid TV
Solo BUEN CINE

En cada plano, en cada frase, en cada nota musical,
sin distracciones, sin ruidos, sin alteraciones.
Las grandes películas no necesitan nada más.
El buen cine se saborea en sí mismo.

Consulta programación en 8madrid.tv



SCF

HOLLODECK

TODO TU MUNDO
FANTÁSTICO

HOME VIDEO

REC 4

EL CIERRE DE LA SAGA

VIDEOJUEGOS

EVOLVE

SHOOTER 4V1

CÓMICS

INJUSTICE

Y LAS NOVEDADES DE FEBRERO

BSOs

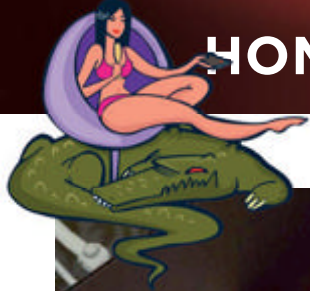
TAKEN 3

NATHANIEL MECHALY

LIBROS

LA TERCERA CARA DE LA LUNA

ÁNGEL LUIS SUCASAS



Annabelle (2014)

Distribuidora:
Warner

PVP: 20,95 euros

Fecha salida:
13/02/2015

ANNABELLE

John Form encuentra el regalo perfecto para su mujer embarazada, Mia: una preciosa e inusual muñeca vintage que lleva un vestido de novia blanco inmaculado. Sin embargo, la alegría de Mia al recibir a Annabelle no dura mucho. Durante una espantosa noche la pareja ve como miembros de una secta satánica invaden su hogar y los atacan brutalmente. No sólo dejan sangre derramada y terror tras su visita...los miembros de la secta conjuran a un ente de tal maldad que nada de lo que han hecho se compara al siniestro camino a la maldición que ahora es... Annabelle.



Coherence (2014)

Distribuidora:
La Aventura Audiovisual

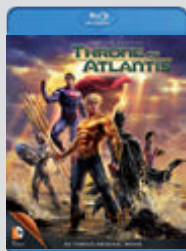
PVP: 18,45 euros

Fecha salida:
18/02/2015

COHERENCE

Fue en Finlandia, en 1923. El paso de un cometa hizo que los habitantes de un pueblo quedaran completamente desorientados, originando comportamientos muy extraños, incluso una mujer llamó a la policía alertando de que el hombre que estaba en su casa no era realmente su marido... Décadas más tarde, un grupo de amigos recuerda este caso mientras cenar, brindan y se preparan para ver pasar un cometa. ¿Puede acaso repetirse la misma historia?

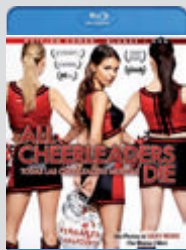
OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



**LA LIGA DE LA JUSTICIA:
EL TRONO DE ATLANTIS**
Warner | 03/02/2015



**ASÍ EN LA TIERRA
COMO EN EL INFIERNO**
Universal | 06/02/2015



**ALL
CHEERLEADERS DIE**
Selecta Visión | 11/02/2015



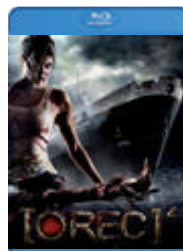
**JUEGO DE TRONOS
CUARTA TEMPORADA**
Warner | 16/02/2015



ZOMBIS NAZIS 2
Avalon | 18/02/2015



[REC] 4: APOCALIPSIS



[REC] 4: Apocalipsis (2014)

Distribuidora:
Warner

PVP: 20,95 euros

Fecha salida:
20/02/2015

En [REC] 4 Apocalipsis la acción comienza en el momento en que Ángela Vidal, la única superviviente de la terrible infección es evacuada del edificio. Cuando por fin la situación parece estar controlada, el caos vuelve a desatarse y la semilla del mal renace adoptando nuevas y terribles formas.

Ángela logra salir convirtiéndose en la única superviviente, pero lo que el ejército no sabe es que dentro lleva una extraña infección. Será llevada a un viejo petrolero que ha sido acondicionado para la cuarentena, un centro de máxima seguridad a varias millas de la costa, completamente aislado y rodeado de agua por todas partes.



NINJA TURTLES



Teenage Mutant Ninja Turtles (2014)

Distribuidora:
Paramount

PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
27/02/2015

La ciudad necesita héroes. La oscuridad se cierne sobre Nueva York desde que Shredder y su malvado Clan del Pie lo controlan todo con mano de hierro; desde la policía hasta los políticos. El futuro parece sombrío hasta que cuatro hermanos fuera de la ley surgen de las alcantarillas y descubren que su destino es ser las Ninja Turtles. Las tortugas deberán colaborar con la intrépida periodista April O'Neil y su sarcástico operador de cámara Vern Fenwick para salvar a la ciudad y frustrar los diabólicos planes de Shredder.



Otro mes más llegamos tan cargados de novedades que casi no nos caben todos los cómics del mes. Las navidades siempre llegan cargadas de novedades y, a veces, éstas son tan breves que todas estas novedades se extienden por los meses siguientes. Enero fue un mes con interesantes títulos. Ya se sabe, año nuevo, vida nueva. Y esto es aplicable a algunas colecciones que comienzan al mismo tiempo que el 2015.

ECC Ediciones trae novedades, colecciones que continúan y sorpresas. Quizá la mayor de todas es la reedición en un formato de lujo, del título estrella de la línea Vertigo, de DC Comics, que fue además su serie más longeva: *Hellblazer*. Ahora, ECC la reedita de manera íntegra, ordenada, pero dividida por autores y etapas, empezando por la de Garth Ennis, con la historia “Malos Hábitos”, en la que se basó la película “Cons-

tantine”, protagonizada por Keanu Reeves. Hablando de Constantine, la versión New 52 llega a su quinta entrega también, tras los acontecimientos de Plaga. Pero no todo va sobre el cínico mago inglés. La serie basada en el juego homónimo, *Injustice*, ambientada en un mundo en el que Superman gobierna el mundo, vuelve pero en una reedición que contiene la primera mitad de la totalidad del primer volumen. Comienza también el segundo volumen de *American Vampire* con su número 7, donde vemos ya juntos a Pearl Jones y Skinner Sweet. Pero también hay etapas que terminan. Así, *La Cosa del Pantano* de Alan Moore concluye con su libro 6, así como *Batman: Bajo la capucha*, termina también su trilogía dedicada a la historia de Jason Todd, el segundo Robin asesinado por El Joker. Predicador, otra de las series del sub-sello Vertigo editadas por ECC en una magnífica tapadura que incluye las portadas originales, se acerca a su final, llegando este mes a su número 7, en el que conocemos mucho más del Reverendo Custer, a través de una historia que prácticamente es un aparte de la saga. *Ex Machina*, de Vaughan, alcanza su número 4 con las aventuras no-superheroicas de “la Gran Máquina” y, por último, aparece este mes una joya del cómic de ciencia ficción: *Gilgamesh II*, de Jim Starlin, una auténtica epopeya en nuestro mundo que sigue numerosos paralelismos con el celeberrimo personaje de la mitología sumeria.

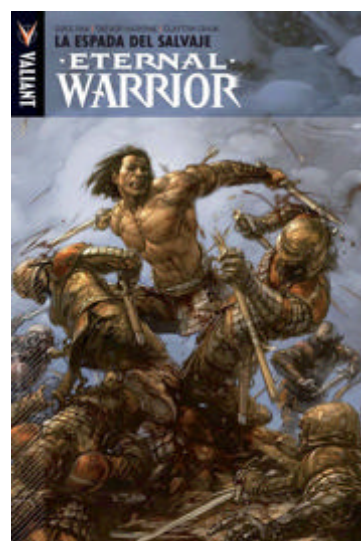
La sello editorial Anillo de Sirio, con su línea GRAPA!, vuelve a la carga en año nuevo con el número

4, el penúltimo de la colección, de *Los Otros superhéroes*, de José Fonollosa, con el Equipo intrépido perdido en medio del espacio para solucionar una amenaza que les viene realmente grande.

Aleta Ediciones, que se encarga de editar en España títulos de la tercera americana en discordia, Image, se ha hecho con los derechos de publicación en España de otro sello que es ejemplo de profesionalidad y buen hacer: Valiant. Valiant no produce muchas series, solo un puñado de títulos cuyos guiones y cuyos dibujos deben tener una gran calidad, siempre. Y como ejemplo, este mes traemos dos títulos, ambos unidos de una manera muy especial: los protagonistas de cada título son inmortales... y hermanos. Hace miles de años tres hermanos excepcionales se embarcaron en una cruzada digna de héroes mitológicos, solo sobrevivieron dos, que fueron maldecidos

dos con el don de la vida eterna. *Eternal Warrior*, que sale a la venta con su número 1, está protagonizado por uno de ellos; mientras que *Archer & Armstrong*, cuyo número 3 recomendamos, tiene al otro como uno de los personajes principales.

Por último, y aunque no hablamos de un cómic propiamente dicho, el origen, el autor, el protagonista y el referente están íntimamente ligados al mundo del cómic de superhéroes, al primero de todos, realmente. Nos referimos a *This is Joe*, un cortometraje escrito, dirigido y producido por Francis Díaz Fontán, un cineasta que ya estuvo preseleccionado para los Goya, y que en esta ocasión nos presenta a Joe Shuster, uno de los dos hombres que crearon a Superman. Una obra hecha con el cariño de un fan y la calidad de un profesional que ningún lector de Superman debería perderse. **SPW**







EVOLVE

Desde Turtle Rock Studios, creadores de *Left 4 Dead*, llega *Evolve*. La nueva generación de shooters multijugador donde cuatro cazadores se enfrentarán contra un único monstruo controlados por otro jugador en frenéticas partidas 4V1. Juega como el monstruo para emplear habilidades salvajes y el instinto animal para dar caza a tus enemigos humanos, o elige una de las cuatro clases de cazadores (Trampero, Apoyo, Asalto o Médico) para formar equipo hasta acabar con la bestia en el planeta Shear, donde la flora y la fauna actuarán como un adversario más tanto para el hombre como para el monstruo. Alcanza el nivel máximo para desbloquear nuevos personajes y monstruos así como mejoras, nuevos trajes y habilidades. Gánate el respeto en las tablas de clasificación y conviértete en el máximo depredador.

Evolve combina una experiencia multijugador cooperativa y competitiva como parte de un equipo de cuatro cazadores que se enfrentan contra un único monstruo controlado por un quinto jugador. Ambientado en un planeta alienígena de un futuro lejano, los jugadores deberán cazar a su presa en partidas 4 contra 1. *Evolve* incluye múltiples monstruos, cazadores, modos de juegos y más de una docena de mapas que proporcionarán a los jugadores una gran variedad de opciones de juego y una rejugarabilidad casi ilimitada. Ya sea como cazador o como monstruo, tendrás acceso a poderosas habilidades que ofrecerán un combate equilibrado y competitivo.

Hay mucho más en la experiencia *Evolve*: el juego contará con varios monstruos, variantes en las clases de cazadores, diversos mapas y diferentes modos de juego. En la demostración de hoy has tenido la oportunidad de jugar con cada una de las cuatro clases de cazadores, así como con Goliath, uno de los monstruos más temibles. **SFW**



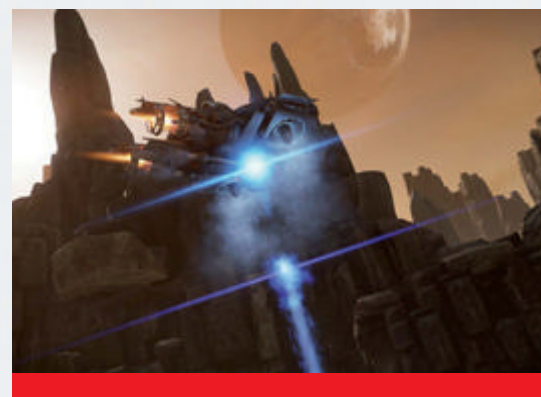
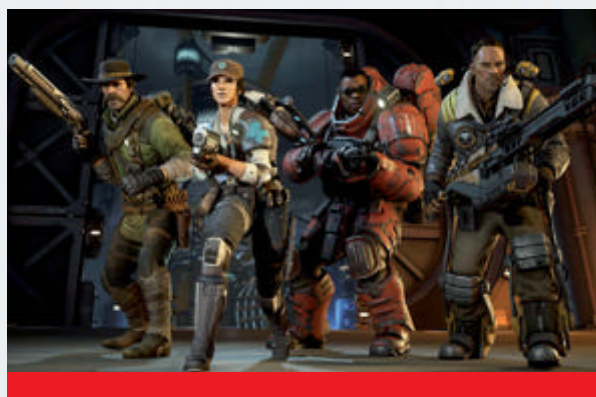
Desarrollador:
Turtle Rock Studios

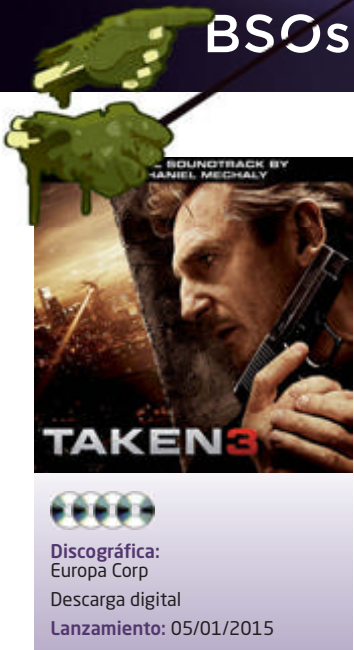
Distribuidor:
2K

Plataforma:
PS4 | Xbox One | PC

Género:
4V1 Shooter

Lanzamiento:
10/02/15





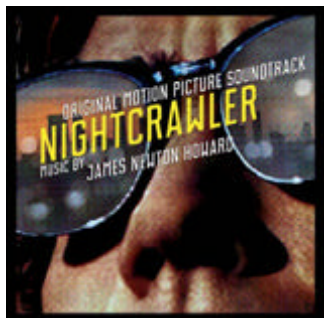
TAKEN 3 NATHANIEL MECHALY

Hoy en día es complicado que una película de género de éxito no termine trayendo toda una colección de secuelas. **Taken** fue la película que nos trajo el lado más salvaje y brutal de un actor que ya es un clásico de este estilo de películas. Siete años después, parece que se quiere cerrar dicha saga con este tercer capítulo. Aparte de los actores, y de Beson, el único otro elemento que ha formado parte de toda la saga ha sido el compositor francés Nathaniel Mechaly, que de nuevo se pone a la batuta para llenar de acción y peligro la vida de Brian Mills, ese "padre comprometido" encarnado por Liam Neeson. Y es que a pesar de lo increíble y fantástico de su historia, la fórmula (aunque algo desgastada) consigue funcionar gracias al carisma y presencia de Neeson y al estupendo trabajo de Mechaly.

En este tipo de proyectos, los elementos técnicos suelen ser los que más claramente dan señales de cansancio. Sin embargo este no es el caso de Mechaly. Más bien todo lo contrario. Su música, para los dos primeros episodios de la serie, no era uno de los puntos destacados de las mismas. Algo típica de estas producciones de acción, no solía tener demasiada presencia en las mismas. Seguía las pautas electrónicas y percusivas sobreutilizadas en este género. Sin embargo, Mechaly, introducía algún elemento dramático y emocional en las mismas, que le daba una personalidad diferente. Proporciona cercanía a los sentimientos emocionales del personaje de Mills, intentando que no sea una simple máquina.

En esta ocasión Mechaly, se ha marcado una banda sonora con un desarrollo muchísimo más clásico y orquestal de lo que habíamos escuchado hasta ahora en la serie. Gracias a ello, la música gana un carácter mucho más dramático y emocional. Y musicalmente hace que los aficionados podamos disfrutar aún más en la escucha aislada de la partitura.

La banda sonora se encarga de crear un viaje emocional mucho más satisfactorio que la propia película, con momentos realmente brillantes y destacados que culminan en piezas como la preciosa "Bryan's Grief". Eso no quiere decir que nos olvidemos del estilo previo totalmente. La acción sigue teniendo momentos en que la electrónica y la percusión son las protagonistas como en "Brian Escape". Pero la misma se encuentra muy acompañada por la orquesta, incluso sustituyéndola totalmente. Pero los amantes de la acción van a disfrutar con descargas de adrenalina como "Malankov's Penthouse" o "College Pursuit", por mencionar alguna. Lo que también añade Mechaly, es una mayor presencia de elementos de suspense y tensión, que no solía estar presente en las anteriores entregas. Parece que, al menos musicalmente, este capítulo final le ha proporcionado muchas más oportunidades musicalmente, y Mechaly no ha dejado pasar la ocasión. Una estupenda partitura de acción. Muy variada y que se disfruta perfectamente en su escucha aislada. Un trabajo que posiblemente sea bastante más interesante que la propia película.



NIGHTCRAWLER JAMES NEWTON HOWARD

Prácticamente sin ningún tipo de campaña previa, se estrena una de las películas mejor valoradas por la crítica el pasado año. La pena es que ha sido una de las grandes olvidadas por la Academia con solo una nominación a su guión. Un thriller urbano dirigido por David Gilroy (hermano del conocido guionista y director Tony Gilroy) sobre el periodismo de sucesos, que disfruta buscando en la basura de la sociedad y aprovechando los más bajos instintos humanos para vender sus noticias. Con más de un paralelismo con la mítica **Taxi Driver**, es un viaje a los infiernos de su protagonista. Y como compañía, el trabajo de James Newton Howard, que parece estar en pleno renacimiento.

Compositor habitual del hermano del director, en esta ocasión la versión de Newton Howard que nos vamos a encontrar aquí es la moderna y urbana. Indicada para este tipo de película, y en donde ya ha dejado muestras sobradas de su calidad. Incluso entrando en terrenos de música más atmosférica, el compositor se mueve perfectamente en este terreno. Puede no ser un estilo que llame demasiado la atención o que no sea tan atractivo como el orquestal, pero es muy efectivo.

Newton Howard desarrolla su partitura en dos bases. Por un lado una música ambiental, que en ocasiones carga demasiado las tintas hacia el sonido electrónico. El cual no facilita su escucha aislada, pero consigue dar un tono evocador a su música. Por otro lado, aporta un sonido más clásico y dramático. Con mayor dosis de energía y presencia de la ya típica a percusión electrónica. Pero cuando la orquesta y el tema principal, en guitarra, hacen su aparición el resultado gana muchos enteros. Especialmente por esa mayor energía que recibe la música. Y si no escuchad "The Shootout" y lo bien que funciona en la partitura.



WE ARE WHAT WE ARE JEFF GRACE, DARREN MORRIS & PHILIP MOSSMAN

Por fin llega el estupendo tercer largo de Jim Mickle a nuestro país. Ah, ¿Qué os suena el nombre? Probablemente sea porque acabo de hablar de él y de su cuarto largo, que también se ha estrenado ahora: la estupenda **Cold in July**. La buena acogida que esta última ha tenido entre crítica y público, ha favorecido el estreno de su anterior proyecto. En esta ocasión con el añadido de que la película es un *remake* de un título mexicano al que Mickle, consigue aportar la suficiente personalidad como para conseguir que no necesite comparaciones.

En la banda sonora, quedan acreditados tres compositores por separado. Por un lado el equipo formado por Darren Morris y Philip Mossman, más conocidos por su trabajo, junto a otros músicos, en la banda electrónica "Fall On Your Sword". Ellos son responsables de la primera parte de la banda sonora en sus primeros 25 minutos. Y con diferencia, es la parte más floja de la misma. Su sencilla melodía a piano y base de cuerdas, que escuchamos en el *Opening Theme* y en los *End Titles*, es realmente atractiva e interesante. Proporciona un aire romántico, y a la vez tético y gótico muy apropiado al tono de la historia. Sin embargo el resto de sus piezas son de un estilo electrónico ambiental que realmente no aporta nada, más allá de cierto tono de suspense genérico.

Tras un par de canciones, aparece la aportación de Jeff Grace, su compositor habitual. Su música parece captar el estilo del tema principal de Morris y Mossman. Pero el tema inicial a solo piano ("The News") tiene mucha más carga de emoción que toda la música que hemos escuchado anteriormente. Como el día y la noche, Grace en algo más de 20 minutos, da una demostración de clase, estilo y emoción en piezas llevadas por la sección de cuerdas y el piano. In-

cluso proporcionando el toque de horror gótico en "With Love I Do This". El único realmente terrorífico de toda la banda sonora. Una partitura que basa su efectividad en la emoción y la fuerza de sus temas. No en la percusión o los efectismos.



Discográfica:
Sony Music

88875050652

Lanzamiento: 16/12/2014

PENGUINS OF MADAGASCAR LORNE BALFE

Si había algún personaje destacado tras el éxito de *Madagascar* y sus secuelas, estaba claro que eran sus pingüinos. Al convertirse en una serie de televisión, se encontraron con un lugar propio en el que desarrollar sus aventuras. Y probablemente por eso hayan tardado tanto en tener su propia película. Pero el éxito de la serie de animación ha provocado que sus correrías lleguen a nuestras salas. Era cuestión de tiempo. Eso sí, sus aventuras, más cercanas a las películas de acción y espías, les han dado un carácter que queda muy alejado musicalmente de ese "Marcha, Marcha" que era con lo que más se les identificaba. ¡Afortunadamente!

Tratándose de una producción Dreamworks, el estudio del casi omnipresente Hans Zimmer iba a tener mucho que ver. Él mismo fue responsable de la música para las películas de *Madagascar*. Pero sin embargo en esta ocasión ha dejado el trabajo en las manos de uno de sus, para mí, más destacados pupilos actualmente: el escocés Lorne Balfe. Uno de esos compositores con muy buena mano en las melodías y las emociones, pero que destaca más por su capacidad de ser directo y sencillo con su música. Curiosamente Balfe ha parecido hacer un pequeño guiño a su "ex-jefe" en esta banda sonora, ya que en *Batman Begins* (música compuesta por Zimmer y Newton Howard) los títulos de las piezas venían identificados con nombres de especies de murciélagos. Aquí Balfe (excepto en dos casos) identifica los nombres de sus piezas con las denominaciones de diferentes especies de pingüinos. Primera pista del tono divertido y desenfadado que vamos a encontrar.

En esta ocasión, nos ofrece toda una espectacular demostración de cómo componer una partitura basada en un único tema, pero convirtiéndola en algo memorable, muy divertido y lleno de acción. Para ello desarrolla un tema principal que

va a estar omnipresente durante toda la banda sonora, pero el cual es capaz de presentársenos de infinitas formas y estilos. Pero lo más importante es que es prácticamente imposible que no termine uno tarareándolo después de haber dado un simple repaso al CD. Nada más comenzar, la música nos transporta de lleno al mundo de James Bond. No hay otra descripción posible. Probablemente sea uno de los mejores temas "Bond" que no se encuentran en una película del famosísimo espía. Y si no, sólo hay que escuchar la versión cantada del mismo que se nos marca Antony Genn al final del disco en "He Is Dave". Lo que ocurre es que precisamente ese tono es perfecto para identificar a nuestros divertidos e inquietos protagonistas. Ya que aparte de darle un tono energético y aventurero, capta perfectamente su mentalidad de la película y la serie de animación.

A partir de ahí, Balfe va utilizando el tema, dejándolo que vaya surgiendo, ya sea de manera breve y puntual o desarrollándolo completamente en todas las piezas de la banda sonora. En ocasiones con esa configuración y presencia inicial, pero en otras cambiándole el carácter y convirtiéndolo en emocional, romántico y dramático. Lo que sea que necesite la historia. Pero como la configuración del mismo sigue un tono similar al de un foxtrot "big band", su ritmo es muy contagioso y fácilmente identificable. Emocionalmente, Balfe incluye otro tema ("Private's Theme") que realmente consigue aportar un punto de tristeza divertido a la música, y aunque su presencia es mucho menor que la del tema principal, sirve de estupendo contrapunto al mismo. Insisto, una de esas bandas sonoras que pueden escucharse veinte veces seguidas y no cansar. Aparte de conseguir levantarnos el ánimo y que esbochemos una sonrisa al escucharla.



Discográfica:
Milan Records

9903995772

Lanzamiento: 23/06/2014

COLD IN JULY JEFF GRACE

De nuevo, el más que interesante director Jim Mickle, vuelve a contar con el compositor Jeff Grace para su nueva película que por fin se estrena en nuestras pantallas. En esta ocasión, el estilo años 70/80 no queda simplemente marcado por el desarrollo temporal de la película, sino que es perfectamente utilizado por Grace para remarcar aún más dicha relación. Para ello, no simplemente es la utilización de uno de los temas míticos de los rockeros White Lion. Es la propia partitura, muy cercana al reconocible estilo de John Carpenter, lo que también permite datar la película de una manera ideal. Ese sonido de sintetizador clásico en notas rítmicas que van desgranando una melodía sencilla que se escucha desde su primer tema en "Intruder" parece casi desarrollado por el mítico director. Grace no solamente desarrolla ese tema y estilo, sino que va entremezclándolo con otras pinceladas de color. En ocasiones la música se centra más en desarrollar una atmósfera más opresiva y brutal, más cercana al trabajo de los míticos Tangerine Dream, en piezas como "Whole Lot Like You" y otras. Un sonido ideal para ese tono de thriller de cine negro de hace unas décadas. Y en otras ocasiones, aprovecha para introducir un tema principal a piano que nos identifica con el lado humano de la historia y esos protagonistas encarnados por Michael C. Hall, Sam Shepard y un recuperado Don Johnson. El resultado es una banda sonora muy interesante y que no cansa en absoluto, especialmente a los amantes de la electrónica bien utilizada.

Tanto la película como la música, no son un simple homenaje retro al cine de esos años. Tienen una entidad y calidad propias. Incluso sin dichas referencias temporales, aguantan sin problema el compararse con títulos de dicha época, y también por encima de bastantes de los actuales.



Discográfica:
Decca Records

535766 0

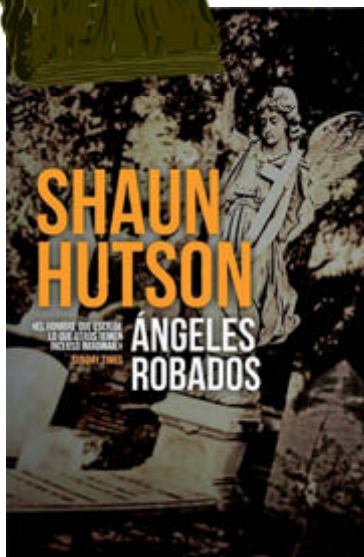
Lanzamiento: 13/01/2015

PADDINGTON NICK URATA

El líder de los DeVotchka continúa su carrera como compositor cinematográfico, con una de las partituras más clásicas de las que ha realizado hasta ahora. Nick Urata en principio parecía una elección extraña como compositor de esta puesta al día del famoso personaje de la literatura británica. Sin embargo el resultado final es realmente interesante.

Alguno se quedará sorprendido por el sonido orquestal tan clásico de la banda sonora, pero Urata aprovecha orquesta y voces para proporcionarle toda la emoción y esa sensación de descubrimiento y fantasía por todo lo que le rodea a este simpático oso peruano que llega a Londres. Pero además aprovecha para no dejar fuera sonidos y melodías típicos de cualquier aventura clásica infantil.

En ocasiones, aprovecha la sección de cuerda de la orquesta para crear un motivo rápido y repetitivo que acompaña a las aventuras más locas de nuestro protagonista en "Thief Chase" o "Museum Chase". Clásica música de aventuras para jóvenes cargada de dinamismo y vitalidad. Y en otros momentos utiliza un sonido más cercano al que le conocemos con su banda. Un tema vital y divertido preparado para banda de metales y batería, y que es complicado no se nos meta dentro de la cabeza. Con un ligero aire sudamericano, parece identificarse con los descubrimientos y pequeños equívocos de nuestro protagonista que eran tan habituales en las novelas. "Marmalade Harvest" o "Bear Bath" son dos ejemplos, de ese tema principal que mencionaba. Una banda sonora, divertida, agradable y muy vitalista. Tal vez la más completa y cinematográfica de su compositor hasta ahora, aunque tal vez un poco demasiado típica.



Febrero lo loco, que le llaman. Con sus lluvias a destiempo, con sus nieves y frios y también con sus carnavales. Las carnestolendas carnales que anticipan la llegada de esa época de recogimiento y penitencia que es la cuaresma y posteriormente la semana santa. Queramos o no, los calendarios se mueven a una buena parte del año en torno a conmemoraciones religiosas y así lo asumimos independientemente de la profesión de fe de cada uno, o de su carencia que también la hay. Es en este entrono cristiano en el que los carnavales se desarrollan y alcanzan cotas interesantes de cachondeo y subversión a través del humor y de la música. Venecia, Río, Tenerife, Cádiz, Nueva Orleans o, en Londres, Notting Hill son algunos de los más famosos del mundo y que podemos visitar si tenemos tiempo y dinero (cuando escribo esto dice el Sr. Rajoy, presidente de este nuestro país, que la crisis ha pasado ya a mejor vida y que esto está fetén). Entre los distintos tipos de carnavales el de Cádiz se distingue por sus diferentes agrupaciones que elaboran un repertorio cantado, lo que vendría a ser en definición tan cursi como acertada “un periódico cantado”. Y entre todas estas agrupaciones cantoras, algunas de ellas se inspiran en la ciencia ficción, en el terror y en la fantasía. Desde un planeta lejano vinieron a cantar en los años 50 un coro de marcianos, lo mismo que unas Momias de Güete pa jugar los niños hicieron su aparición en los 80 y unos terroríficos Zombis lo hacían años antes. De todo ha habido en estas agrupaciones: vampiros, robots, extraterrestres, fantasmas, brujas y brujos, hombres lobo y toda la parafernalia dentro de la fantasía más clásica. De entre las innumerables coplas de car-

naval dedicadas al fantástico, extraigo parte del tanguillo cantado por los marcianos el coro de 195. Decían así:

“Desde un planeta lejano, venimos para ofrecerte este aguinaldo de coplas, madre y señora del Occidente, este coro de marcianos, que a Cádiz canta tan reverente.”

Y de la comparas **El brujo** es interesante reseñar este era su estribillo, un extraño embrujo en el que añadían elementos a un caldero para fabricar una pócima:

“Un pito de caña (Al caldero). Viento de poniente (Al caldero). Vengan las murallas (Al caldero). Los bracitos del puente (Al caldero). La luna par La Caleta, las torretas y remueve y remueve que esto se ha acabado. Tacita de mis entrañas otra vez me has embrujao.”

Disfruten de los carnavales lo que puedan y mientras puedan, no vaya a ser que nos los quiten de aquí a poco.

Y antes de entrar a comentar algunas de las novedades para este mes, comentarles la resolución del premio Alberto Magno que convoca Facultad de Ciencias de la Universidad del País Vasco. Es ya la XXVI edición de este certamen de cuentos de ciencia ficción. Este año han sido 88 relatos los recibidos, 43 nacionales y 45 extranjeros. Ha sido declarado desierto el primer premio, cosa que permiten las bases pero que no entenderé nunca ya que se ha de premiar lo mejor que se presente ese año, independientemente de la calidad que tenga. Se han concedido dos segundos premios ex aequo que se corresponden a los relatos **Horror Vacui** de Javier Castañeda de la Torre y **Deux Hex Machina** de Carlos Pérez Martín. No sé si dar la enhorabuena a los dos autores, ya que el jurado ha considerado que no tienen calidad suficiente para llevarse el pri-

mer premio, en todo caso el premio económico es siempre bienvenido.

La editorial Tyrannosaurus Books presenta la novela de Talbot Torrance titulada **El hombre spam**. Se trata de un relato de ciencia ficción distópica en la línea de Blade Runner, Juez Dredd o las novelas de Robert Shekley. Jonás Tedheim malvive invadiendo la mente de los demás. Proyecta anuncios publicitarios directos al cerebro de todo aquel que no puede procurarse unas defensas psi. Es un hombre spam: un insecto más en las Torres de Nueva Ghana, la principal ciudad de un planeta colonial. Una ciudad adicta a héroes muertos, drogas nuevas, polución, obreros probeta y la esperanza de un futuro más allá de los eternos turnos de trabajo. Jonás Tedheim no siempre fue así. Hubo un tiempo en que fue un Lobo, un miembro de la Brigada Logan. Fue el rey en un mundo de símbolos decadentes. Un tiempo brutal y glorioso enterrado entre recuerdos implantados. Pero alguien ha puesto precio a su recalentada cabeza. Alguien susurra su nombre en cada esquina de las Torres. El pasado siempre vuelve con la promesa de muerte, traición y violencia.

Y como segunda novedad se presenta **Ángeles robados** escrita por Shaun Hudson. Tres hombres normales y corrientes —un topógrafo, un contable y un arquitecto— se suicidan sin motivo aparente. El inspector jefe James Talbot y la periodista Catherine Reed comienzan una investigación que las relaciona con una serie de profanaciones en el cementerio local. Cada tumba exhumada pertenece a un niño. Mientras Catherine investiga estas atrocidades, su hermano descubre que varios de los alumnos del colegio en el que da clases muestran claros signos de

abuso físico. Al parecer, lo que todos temían se está convirtiendo en realidad... una red de pedofilia a gran escala. Pero la sombra del abuso infantil no es más que la punta de un iceberg aterrador. A medida que se hace más urgente averiguar la verdad, Catherine y Talbot descubren que algo mucho más oscuro podría estar detrás de todo aquello, algo que no solo pone en peligro sus vidas, sino también su cordura.

Entre las dos orillas es la nueva novela de Virginia Pérez de la Puente es la tercera novela larga de la saga de El Segundo Ocaso, que estará compuesta por 11 volúmenes, que incluyen cinco precuelas, dos de ellas ya publicadas. Creías que todo había terminado, cachorrito? Ahora que has derrotado a tus enemigos, en esta tierra y en la tierra de los sueños, ¿creías que podías vivir tranquilo? ¿Creías que las batallas de Lanhav y la Bruma serían las únicas que tendrías que librar? Ten cuidado, señor de Laurvat, rey de Novana. Ten cuidado, cachorrito: en Ridia no existe la paz. Los olvidados se alzan del Abismo; las sendas se abren; las orillas se unen, y tú estás en el centro de la telaraña, en el centro del tablero, en el centro de la partida. Cuando el destino decide jugar, es él quien impone las reglas. El emperador de Monmor, que durante años ha preparado una invasión a gran escala del continente de Ridia, pone en marcha sus planes de conquista empezando por la sureña península de Ternia. El rey Adelfried de Thaledia busca desesperadamente aliados para impedir el avance del Imperio, y para ello trata de unir su país con el reino de Tilhia por medio de una alianza matrimonial con la joven reina Klaya. Lo que no sabe es que el emperador es capaz de utilizar en su propio provecho todos los movimientos que

Adelfried hace en su contra. Sus maquinaciones, orientadas a conseguir la hegemonía de Monmor sobre el continente, enredarán por accidente a Danekal de Laurvat y su esposa hasta atraerlos al centro de una tela tejida por el intrigante niño que gobierna el Imperio, una tela cuyos hilos alcanzan los más alejados rincones del continente de Ridia. Hay cosas que no son lo que parecen. Hay personas que no son quienes dicen ser. Hay verdades que son falsas y mentiras que son ciertas. Hay leyendas que aún no han sucedido y profecías que anuncian el pasado. Y hay un juego. Y se acerca el final.

A ciegas de John Malerman es la novedad de Minotauro. Una novela de terror en la que la humanidad se encuentra con que hay algo ahí fuera. Algo espantoso que hace que la gente enloquezca y se suicide ante su sola visión. Nadie sabe qué es ni de dónde viene. Cinco años después de que diera comienzo la pesadilla, los supervivientes viven refugiados en el interior de casas y edificios, protegidos por puertas cerradas y ventanas con las cortinas echadas. Malorie, que ha conseguido sobrevivir en una casa abandonada junto a sus dos hijos, decide renunciar a la seguridad de su refugio para emprender un viaje por el río hacia un lugar mejor. En esta peligrosa odisea a ciegas Malorie sólo podrá confiar en su instinto y en el entrenado oído de los niños, que no tardarán en descubrir que algo los sigue, pero ¿qué es?

VAMPIRALIA, Antología de Relatos de Vampiros ha sido una publicación en *e-book* gratuito en el portal LEKTU. Está coordinada por Montiel de Arnáiz y Daniel Lanza y recoge una colección de relatos sobre todas las clases posibles de vampiros. Autores consagrados aún sin saciar de sangre y otros que empiezan a hincar los dientes en el cuello de la literatura se unen para hacer realidad un interesante proyecto: el relato que descubre tantas clases distintas de nosferatus como escritores han participado en ella.

Y poco más que contar. Parece que en este primer trimestre del año las novedades no son las que esperábamos. Creo que hacen falta más colecciones especializadas, pero parece que no sólo no va a haber más sino que se rumorea que alguna de las existentes puede dejar de funcionar en breve, si no lo ha hecho ya cuando lean estas líneas.

Que tengan unos buenos carnavales y que disfruten de la lectura de sus libros preferidos. Hasta marzo, sean felices.



LA TERCERA CARA DE LA LUNA

ÁNGEL LUIS SUCASAS

Trece, número de mal "fario" para los supersticiosos, son los relatos que contienen esta antología que comentamos en Scifiworld. No es un mal número, ni bueno, porque lo importante en un libro no es el número de páginas que tiene sino lo que nos ofrece como lectores. Y lo que nos debe de ofrecer es, por lo menos, amenidad, evasión y reflexión. No tienen que contener todos estos elementos pero si al menos alguno de ellos para ser un producto, sí no hay que asustarse de llamar a la literatura producto, agradable. Por supuesto una humilde hamburguesa puede saciar tanto como unas chuletas de cordero a la provenzal. No son lo mismo pero ambas cumplen su función siempre que las dos están bien cocinadas y realizadas con productos nobles. En la literatura ocurre lo mismo y puede saciar tanto al aficionado una novela de 6000 páginas, o más -y estoy pensando en un autor que con sus tronos y juegos nos va a llevar a los 5 guarismos como no se corte un poco- que un relato de veinte páginas donde se condensa en la brevedad el jugo de la imaginación.

Soy un gran aficionado a los relatos. Nací a la literatura de ciencia ficción con los relatos cortos, como casi todos, y veo en ellos, en los cuentos, la esencia de las ideas, la herencia de los relatos orales contados a la luz de la chimenea y las mejores historias que se pueden contar en pocas palabras, sin estridencias y rellenos insoportables. Es en estos cuentos donde los escritores pueden llegar a cotas altísimas de literatura. En la equivalencia culinaria son un mar de tapas.

Ángel Luis Sucasas, ex-compañero de fatigas en esta revista, nos ofrece, de la mano de Nevsky Prospects, un impresionante muestrario de relatos de corte fantástico, y de ciencia ficción, que desde luego no me han dejado indiferentes. Es sorprendente la capacidad de adaptabilidad que tiene Sucasas para sacar el mejor partido de algunos de los

mitos e iconos más reconocidos del género. No narra aventuras en ninguno de sus relatos, aunque también, narra vicisitudes, narra emociones y pensamientos de sus protagonistas. Todo el entramado de sus relatos se nutre de las perspectivas emocionales de sus personajes y de sus relaciones con los demás. En esas diferentes psicologías se encuentra la fortaleza del libro; pese a las ficciones mas inverosímiles nos creemos lo que nos está contando porque los personajes son accesibles y están reflejados de manera más que convincente. Es fascinante leer acerca del comportamiento de un hombre lobo enamorado y como podría comportarse o escudriñar como un símil de Conan responde ante el reto de su archienemigo un malvado mago. En ese sentido la labor realizada en la caracterización de los personajes sólo puedo calificarla como excelente.

Pero no sólo es esa técnica con los personajes lo que atrae al lector, tenemos también la interesante incursión en mundos fantásticos que podemos reconocer en muchas ocasiones, pero que matizan de manera convincente lo que ya conocíamos. Escenarios de espada y brujería, de CF weird, de hadas, de terror. Toca casi todos los palos y sale bien librado de todos, o de casi todos.

Debería de hacer una revisión de cada uno de los cuentos, pero creo que será mejor que ustedes juzguen por si mismos las bondades de los mismos. Mi misión en estas páginas, si es que la tengo, no es nada más que mostrarles mis gustos personales sobre los relatos que les traigo hasta aquí. Son siempre relatos que me han parecido interesantes por algún motivo y por eso se los recomiendo.

Pese a lo que he dicho anteriormente no me resisto a comentar algunos de estos relatos, y sinceramente he de empezar por el primero de la antología que se titula **Un cuento de la Dama Blanca**. Es un relato de licántropos, sí, pero narrado de tal manera que se transforma en un relato de amor, pero no de un amor carnal o ñoño, sino de un amor, o mejor atracción, que va mas allá del puro instinto o del sexo compulsivo. La resolución, no por esperada, deja un mal sabor de boca al comprobar que las cosas son casi siempre como tiene que ser y que no se pudo uno escapar del destino. Pero a continuación Sucasas se descuelga con **El último amanecer** en el que aborda el Apocalipsis de una manera singular, que no voy a desvelar, pero que está muy influenciada por el cine. No es el desenlace lo interesante, son las reacciones de los personajes ante él, tanto los activos como los pasivos. Muy desasossegante. Y les traigo un tercer relato **El día que dije no a un Imperio** que está encuadrado dentro de una ciencia ficción con reminiscencias de Arthur C. Clarke. Es un relato de rebelión, de rebelión y de lucha, de ascensión y de madurez en un entorno galáctico muy imaginativo. Una de las grandes propuestas de Sucasas.

Esta antología está llamada a ser una de las más interesantes de este año 2015, a la altura de las grandes del género. Un autor que seguiré de aquí en adelante del que he de retomar sus obras anteriores.

RELATOS:

- Un cuento de la Dama Blanca
- El último amanecer
- Por ti...
- El ocaso de los sueños
- Más allá
- La sonrisa y el reflejo
- La ofrenda
- El día que dije no a un Imperio
- La despedida
- La llamada del cazador
- Omeyocán
- La llamada del cazador
- Omeyocán



EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

BILL PLYMPTON

Divertido, extraño y surrealista



TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...

Blanca Nieves y los siete enanitos de Disney.

DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...

Siempre quise ser animador.

DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...

Los tiburones.

DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...

Tendrán que ser tres: "Los Productores" de Mel Brooks, "This Is Spinal Tap" de Rob Reiner y "¡Qué bello es vivir!" de Frank Capra.

TU ESCENA FAVORITA DE CIENCIA FICCIÓN ES...

Cuando Rick (Harrison Ford) es sometido por Pris, el personaje de Daryl Hannah en "Blade Runner".

¿Y DE TERROR?

El final de "La noche de los muertos vivientes" de Romero, cuando la policía asalta la casa.

UN REFERENTE FANTÁSTICO.

Terry Gilliam.

¿UN DIRECTOR?

Terry Gilliam.

¿UN ACTOR?

Cary Grant.

¿UNA ACTRIZ?

Shirley Knight.

¿UNA SERIE DE TV?

The Rockford Files.

¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?

"Mind Game" de Masaaki Yuasa.

LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...

"Forbidden Zone" de Richard Elfman.

¿Y LA PEOR?

"El viento se levanta" (The Wind Rises), la última película como director de Miyazaki.

¿UN LIBRO?

Fear and Loathing in Las Vegas de Hunter S. Thompson.

¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?

No.

¿Y EN OTROS PLANETAS?

No.

¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?

Me encantaría ser Cary Grant en "Luna nueva" (His Girl Friday).

DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...

Bueno, me encantaría encontrarme a Scarlett Johansson desnuda en mi cama.

¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?

En casa.

¿STAR WARS O STAR TREK?

Definitivamente Star Wars.

TU COMIDA FAVORITA ES...

Anacardos.

¿Y BEBIDA?

Sangría.

¿ERES SUPERSTICIOSO?

No.

¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?

No.

SI PUDIESES HABLAR CON ALGUNA PERSONALIDAD FALLECIDA ¿A QUIÉN ELEGIRÍAS Y QUÉ LE PREGUNTARÍAS?

Le preguntaría a Hitler por que odiaba tanto a los judíos.

¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?

Country Western.

TE PONE LAS PILAS...

Ver a mi bebe.

NO SOPORTAS...

La impuntualidad.

EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...

Ver pelis en la tele.

¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?

A veces soy bastante grosero y ni visto ni cocino como debería. (Recordemos que Bill Plympton es un animador independiente y trabaja en su casa).

¿EN QUE ESTAS TRABAJANDO AHORA?

QUE PUEDAS CONTARNOS CLARO

Actualmente estoy trabajando en dos películas, una se llama "Revengeance", escrita por Jim Lujan, que va sobre prostitutas, gansters y políticos en Los Angeles y el otro film es "Hitler's Folly", un falso documental sobre el amor de Hitler por los dibujos animados.

¿QUÉ PROYECTO TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?

Me encantaría juntar a un grupo de animadores, y que cada uno de ellos escogiese un tema de The Beatles e hiciese un video musical para luego juntarlos todos en un gran largometraje. Pero nunca se podrá hacer debido a todos los problemas que hay con los derechos de esas canciones.

NOMBRE

Bill Plympton

PROFESIÓN

Animador y director de cine

NACIONALIDAD

País

FECHA DE NACIMIENTO

30 de abril de 1946

ALGUNOS TÍTULOS...

- Cheatin'
- Idiots and Angels
- Hair High
- Mutant Aliens
- Mondo Plympton
- How to Make Love to a Woman
- Smell the Flowers
- Plymptoons
- One of Those Days
- How to Kiss
- Love in the Fast Lane
- Boomtown

SCARLETT
JOHANSSON

MORGAN
FREEMAN

UNA PELÍCULA DE LUC BESSON

LUCY



¡YA EN BLU-RAY™ Y DVD!

*"Una espléndida Johansson, capaz de hacer creíble cualquier personaje.
Una de las mejores filmografías de Besson"*

- LA RAZÓN

NUNCA
PERDONA.

NUNCA
OLVIDA.

NUNCA
SE FUE.



LA MUJER DE NEGRO

EL ÁNGEL DE LA MUERTE

HAMMER FILMS • ENTERTAINMENT ONE PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN TALISMAN EN ASOCIACIÓN CON HAMMER FILMS PHOEBE FOX JEREMY IRVINE HELEN McCORRY "THE WOMAN IN BLACK: ANGEL OF DEATH"
ADRIAN RAWLINS LEANNE BEST NED DENNEHY DIRECCIÓN DE JULIE HARKIN CASTING JULIE HARKIN CDS MARILYN Y PETER PERLA CATE HALL VESTUARIO ANNIE SYMONS MÚSICA DE MARCO BELTRAMI MARCUS TRUMPP & BRANDON ROBERTS MONTAJE MARK ECKERSLEY
DISEÑO DE PRODUCCIÓN JACQUELINE ABRAHAMS FOTOGRAFÍA GEORGE STEEL EDITOR JANE HOOKS IAN WATERMEIER PRODUCTORES MARC SCHIPPER GUY EAST NIGEL SINCLAIR NEIL DUNN GRAEME WITTS XAVIER MARCHAND ROY LEE RICHARD TOUSSAINT WADE BARKER
HAMMER TALISMAN DIRECTORA DE SUSAN HILL PRODUCTORA PHIL RICHARD JACKSON SIMON OAKES BEN HOLDEN TOBIN ARMBRUST DISEÑO DE JON CROKER JERARCA PHIL TOM HARPER DOLBY DIGITAL

ESTRENO 27 FEBRERO